あのスタジアムの熱い歓声が今、ここに蘇る…
リアルな感動を生み出す最高水準のゲームクオリティ

現代サッカーを踏襲したCPU選手の柔軟な思考、演出にこだわった
美麗なグラフィック、ゲームは限りなく「本物」に近づいた。
個性ある選手たちの能力を生かしてチームを勝利に導け!
手に汗握る試合の緊迫感、あのスタジアムの感動と熱狂が、この秋、
アーケードに再び蘇る・・・ファン待望のサッカーゲームの決定版、遂に完成。

選手の個性がさらに際立ち、戦略性がパワーアップ!

一人一人の個性を際立たせるため、選手の個人能力を前作よりも細かく設定。
さらに選手の動きに応じて減少してゆく「スタミナ」の概念を追加。ゲームの戦略性が深まり、
試合はよりエキサイティングに繰り広げられる!

華麗なハイライトシーンに魅了!

従来のゴールリプレイ(得点が入った時のリプレイ)に加えて決定的なシーン(シュートが外れた時)
のリプレイを追加。さらに従来の試合終了後のゴールシーンのリプレイ連続再生ゴールラッシュも、
決定的なシーンを含むハイライトになり、試合の感動はますますドラマチックに。

日本サッカー協会の公式ライセンス

ゲーム内は最新の日本代表ユニフォームを着用した日本代表選手(6月4日　対ベルギー戦の
スターティングメンバー11名)が実名で登場。頭で思い描いていた夢の采配が今、かなう!

対戦成績がわかる!!

2P対戦時、同カード
の対戦成績を表示

チーム数が前作の32ヶ国から64ヶ国に!
スタジアムも7から13に倍増!!

■出場国　全64ヶ国

アジア
日本　韓国　イラン　サウジアラビア　香港　タイ　中国
アラブ首長国連邦　ウズベキスタン　カタール

オセアニア
オーストラリア　フィジー　ニュージーランド　タヒチ　トンガ　ソロモン諸島

ヨーロッパ
イングランド　オランダ　フランス　スペイン　チェコ　ポルトガル
スウェーデン　ロシア　イタリア　ドイツ　デンマーク　クロアチア　ベルギー
ポーランド　トルコ　ルーマニア　アイルランド　オーストリア　ユーゴスラビア
ウクライナ　スロベニア　イスラエル　スコットランド

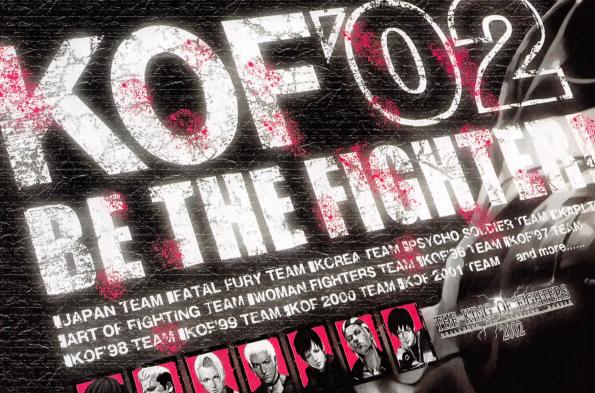
アフリカ
南アフリカ　モロッコ　チュニジア　ナイジェリア　カメルーン　コートジボワール
リベリア　セネガル　アンゴラ

南米
ブラジル　アルゼンチン　コロンビア　パラグアイ　ウルグアイ　エクアドル
ペルー　ボリビア　ベネズエラ　チリ

北中米
アメリカ合衆国　メキシコ　ジャマイカ　コスタリカ　ホンジュラス
トリニダードトバゴ

セガAMユーザーサポートe-mail: AMusersupport@soj.sega.co.jp

SEGA OFFICIAL WEB SITE
http://sega.jp/

[ネオジオロム版リリース情報] 新・豪血寺一族(仮)・SNKvsCAPCOM(仮)など、期待のタイトルが続々登場予定!

この冬、最も熱いバトルがキミの手に!
シリーズ最新作「KOF2002」、ネオジオロムで開催!!

歴代シリーズから39人+αのベストキャラクター達が参戦!
さらに、遊びやすくて使いやすい新MAX発動システムも搭載。
復活を遂げた3on3バトルで、夢の対戦を存分に堪能せよ!!

ネオジオ専用ロムカセット『THE KING OF FIGHTERS 2002』
12月19日発売予定/価格39,800円(税別)

プレイモアは、今後もアーケードの人気タイトルを家庭用ソフトとしてリリース予定!

株式会社プレイモア 〒564-0051 大阪府吹田市豊津町15番11号 江坂石周ビル

TAITO
TAITO
オレの愛車(マシン)はゲーセンにある。
MIN / SEC
DATE
EBINA SPEED☆STARS
バトルギア3
BATTLE GEAR 3
新システム「NESYS (taito Net Entry SYStem)」搭載！ 専用キー型メモリーでプレイヤーを識別&ゲーム始動！ 全国でのランキングをリアルタイムで表示！
http://www.battlegear.net ©TAITO CORP.2002

ARCADIA CONTENTS 12

COIN OP'ED VIDEO GAME MAGAZINE
ARCADIA 2002.December

http://www.arcadiamagazine.com/

ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002
Illustration by ヒロアキ

タイトルロゴ&表紙デザイン／Smile Studio（福島トオル）

付録B2判ポスター
ポチッとにゃ～
Illustration by 壱

■アルカディア大賞も今回で三回目となる。今年度に発売されたゲームの中で、最も印象に残っているゲームはどのタイトルだろうか？　一年を振り返り、じっくりと考えて投票してほしい。

■前作の興奮も冷めやらぬ中、早くも続編が登場！今度のポップンは一味も二味も違うぞ!!

■かつてない全国規模のゲーム大会を開催！　キミも参加して、決定的な瞬間・時代の生き証人となれ!!

『ポップンミュージック9』
第一作目の発売当初から根強いファンに支えられ、その輪が次第に広がっていき、今では巨大なコンテンツへと成長している今シリーズ。続編が発売されるたび、ユーザーを飽きさせないような仕掛けが用意されてきたが、今作『ポップンミュージック9』にてターニングポイントともいえる大胆な試みが幾多も用意されている。時代と共に進化してきたポップンミュージックシリーズの成長はとどまることを知らない！（掲載はP.10～、P.139）

SERIALIZATION

GAME LIST

AD LIST

発行所/株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
03-5433-7850（営業部）
03-5433-7156（編集部）

来る2003年3月下旬に決勝大会が開催される「闘劇 -SUPER BATTLE OPERA-」は、全7タイトルのゲームの全国大会を同時開催する、国内最大規模にして前代未聞の対戦格闘ゲームの祭典である。

予定では今年の12月から全国地方予選がスタートして、遅くとも来年2月の中旬には決勝大会進出者が決まっているだろう。現在はその全国予選を開催する店舗の選考を行なっている最中であり、この予選開催店舗は11月30日発売のアルカディアに掲載予定である（その前にオフィシャルホームページにて公開する予定あり）。

さて、今回インフォメーションできることは、開催種目である各ゲームの基本的なルールだ。シングル戦あり団体戦ありで一見分かりづらくなってしまうルールをまとめてみた。

ついに決勝大会の詳細が見えてきた。予選の準備は万全か!?

特徴的なルール

全体的に共通しているルールと、ゲーム独自のルールが存在するが、ここでは特徴的な要素をピックアップしてみよう。

まずはキャラクター選択に関してだが、基本的に予選から決勝にかけて、一度決めたキャラクターを途中変更することはできない。しかし、今回の『THE KING OF FIGHTERS 2002』のみ、試合ごとにキャラクター変更を可能とした。

これは『KOF2001』において、全日本の選抜メンバーが韓国に赴いた際に惨敗してきた経験から採用されたもの。韓国の大会ではキャラクター変更があたりまえであり、むしろ同じキャラクターを連続して使用することが禁止されている。これにより、複数のキャラクターが使い込まれ、それによってほぼすべてのキャラクターの力を引き出すような練習が行なわれていた。この「闘劇」でもキャラクター変更可というルールから目指せるスキルアップに励んでもらいたいとの思いがある。

その他のルールについて触れてみよう。団体戦（3on3）では同じキャラクターでチームを組むことはできない。つまり「アキラ・アキラ・アキラ」というチームではエントリーできない。必ず、3人別々のキャラクターを取り揃えて出場してもらうことになる。

また、大会開催期間中にもしゲームのバージョンアップなどがあった場合は、その新バージョンを使用して開催する可能性がある。これはタイミングにもよるのだが、仮に12月の上旬などで新バージョンが投入された場合、その時点からの予選および決勝大会は新バージョンで執り行なうことになるだろう。しかし、決勝大会前日などに新バージョンがリリースされた場合であれば、決勝大会は以前のバージョンを使用することも妥当だろう。バージョンに関しては先が見えないこともあるが、臨機応変に対応していく手筈である。

では決勝大会を中心としたゲームのルールを見ていこう。

なお急な変更等は随時オフィシャルホームページで掲載していく予定だ（URLは頁末参照）。

注意事項と共通ルール

決勝大会では、1日目が個人戦（1on1形式）、2日目は1チーム3名（3on3形式）の団体戦となっています。大会の注意事項、および各ゲームに共通のルールは以下のとおりです。

【決勝大会出場権について】

月刊アルカディア1月号（11月30日発売号）にて掲載される各店舗予選を勝ち抜き、決勝大会出場権を獲得した選手が、2003年3月下旬に開催される決勝大会に進出できます。

ひとつのゲームで決勝大会出場権を獲得した選手は、同じゲームで他の店舗予選などに出場し、決勝大会出場権を得ることはできません。ただし、複数のゲームにエントリーすることは可能ですので、複数タイトルにおいて決勝大会出場権を保有することは可能です。

この際の、決勝大会出場権の譲渡は禁止です。もし発覚した場合は出場権を剥奪いたします。

諸事情による出場辞退は予め事務局にご連絡下さい。

【試合形式について】

決勝大会は原則的にトーナメント戦にて開催されますが、地方予選はその限りではありません。

キャラクター選択は下記のゲームルールに依存しますが、試合開始前のキャラクターの選択ミスはやり直しとなります。

【選手登録について】

登録の関係上、リングネームは予選から固定とし途中変更は不可とさせていただきます。

また団体戦のタイトルについては、チーム名・リングネーム・チームメンバーの途中変更はできません。なお、決勝大会出場権を獲得したチームメンバーが止むを得ない不都合によって、決勝大会に出場できない場合でも、補充・代替は認められません。人数が欠けた状態で試合をしていただきます（1人欠けた場合は、2対3となります）。

【試合中の事故について】

試合中のコンパネ故障、電源落ちの際の注意、および対応は以下のとおりです。

まず、レバーやボタンなどの故障に気づいた場合、試合中でもその時点で挙手をして審判に申告してください。ラウンド終了後・試合終了後の主張は一切認めません。上記を含む事故等において試合が中断した場合、体力ゲージとサブゲージは可能な限り再現し、その状況からリスタートとします。また、獲得本数（ラウンド数）は完全再現とします。ただし、両者の同意があれば、ラウンドの最初からスタートすることも可能です。

CAPCOM VS. SNK 2 (CAPCOM)

初日開催・個人戦
決勝大会進出枠・60名

■決勝大会は64名トーナメント。
（店舗予選から60名+海外枠2名+当日参加枠2名）
■1on1シングル戦。
■試合前にじゃんけんで1P or 2Pを選択。
■キャラクターの順番変更可（試合前申告制）。
■キャラクターのレシオ変更可（試合前申告制）。
■キャラクターの変更不可。
■グルーヴの変更不可。
■スピードはターボ3固定。
■その他工場出荷設定（デフォルト）。
※回り込み中における必殺技キャンセル（ローリングキャンセル）は、プレイヤーに広く認知されているところなので、特に規制は設けません。

SOUL CALIBUR II (NAMCO)

横攻撃 縦攻撃 キック ガード

初日開催・個人戦
決勝大会進出枠・58名

■決勝大会は64名トーナメント。
（店舗予選から58名＋海外枠4名＋当日参加枠2名）
■1on1シングル戦。
■試合前にじゃんけんで1P or 2Pもしくはステージを選択。
■ステージセレクト制（チャレンジャー側が選択）。
■3本先取制。
■ニュートラルガード有り。
■バージョンD基板を使用。
■その他工場出荷設定（デフォルト）。

THE KING OF FIGHTERS 2002 (EOLITH / BrezzaSoft / PLAYMORE)

弱パンチ 強パンチ 弱キック 強キック

初日開催・個人戦
決勝大会進出枠・58名

■決勝大会は64名トーナメント。
（店舗予選から58名＋海外枠4名＋当日参加枠2名）
■1on1シングル戦。
■試合前にじゃんけんで1P or 2Pを選択。
■キャラクターの変更可（試合前申告制）。
■キャラクターの順番変更可（試合前申告制）。
■その他工場出荷設定（デフォルト）。
※現時点（ルール制定時）ではリリース直後のため、大会運営に影響を与える問題等が判明していない可能性があります。ルールが追加される場合は追って告知いたします。

SUPER STREET FIGHTER II X (CAPCOM)

弱パンチ 中パンチ 強パンチ 弱キック 中キック 強キック

2日目開催・団体戦
決勝大会進出枠・28チーム

■決勝大会は32チームトーナメント。
（店舗予選から28チーム＋海外枠2チーム＋当日参加枠2チーム）
■3on3勝ち抜き戦。
■試合前にじゃんけんで1P or 2Pを選択。
■両チーム1人目は試合前申告制。
■選手の順番変更可。
■キャラクターの変更不可。
■チーム内の同キャラクター不可。
■スピードはターボ3固定。
■スーパーキャラクターの使用可。
■スーパーキャラクターとノーマルキャラクターは別扱いとします。
■豪鬼の使用不可。
■その他工場出荷設定（デフォルト）。

STREET FIGHTER III 3rd STRIKE (CAPCOM)

弱パンチ 中パンチ 強パンチ 弱キック 中キック 強キック

2日目開催・団体戦
決勝大会進出枠・28チーム

■決勝大会は32チームトーナメント。
（店舗予選から28チーム＋海外枠2チーム＋当日参加枠2チーム）
■3on3勝ち抜き戦。
■試合前にじゃんけんで1P or 2Pを選択。
■両チーム1人目は試合前申告制。
■選手の順番変更可。
■キャラクターの変更不可。
■チーム内の同キャラクター不可。
■スーパーアーツの変更可（試合前申告制）。
■ファーストバージョン（旧基板）を使用。
■その他工場出荷設定（デフォルト）。
※旧基板における特定のスーパーアーツのガード不能に関しては、プレイヤーに広く認知されているところなので、特に規制は設けません。
※「まこと VS ケン」における通常投げフィニッシュは、電源が落ち進行の妨げになるのでご遠慮下さい。

GUILTY GEAR XX (ARC SYSTEM WORKS / Sammy)

キック スラッシュ ハイスラッシュ 挑発・敬意 パンチ ダスト

2日目開催・団体戦
決勝大会進出枠・30チーム

■決勝大会は32チームトーナメント。
（店舗予選から30チーム＋当日参加枠2チーム）
■3on3勝ち抜き戦。
■試合前にじゃんけんで1P or 2Pを選択。
■両チーム1人目は試合前申告制。
■選手の順番変更可。
■キャラクターの変更不可。
■チーム内の同キャラクター不可。
■その他工場出荷設定（デフォルト）。
※コンパネは、スタートボタンが右側に配置されたものを使用しますが、予選では配置が店舗によって異なる場合がございますので、各予選参加店舗にお問い合わせ下さい。

Virtua Fighter4 Evolution (SEGA-AM2 / SEGA)

パンチ キック ガード

2日目開催・団体戦
決勝大会進出枠・30チーム

■決勝大会は32チームトーナメント。
（店舗予選から30チーム＋当日参加枠2チーム）
■3on3勝ち抜き戦。
■試合前にじゃんけんで1P or 2Pもしくはステージを選択。
■両チーム1人目は試合前申告制。
■選手の順番変更可。
■キャラクターの変更不可。
■チーム内の同キャラクター不可。
■ステージセレクト制（チャレンジャー側が選択）。
■3本先取制。
■TIME45秒設定。
■カード使用。
■その他工場出荷設定（デフォルト）。

大会概要

名　称：「闘劇 SUPER BATTLE OPERA　The 1st ARCADIA CUP TOURNAMENT」
主　催：月刊アルカディア編集部
実　行：株式会社アクアルージュ
予　選：2002年12月～2003年2月に全国各地のロケーションにて開催
本　選：2003年3月下旬に全国決勝大会を東京にて開催

お問い合わせ

闘劇事務局（株式会社アクアルージュ内）
電話　03-3945-3587（土日祝祭日を除く10時～17時）
オフィシャルホームページ　http://www.tougeki.com/
メールアドレス　info@tougeki.com

協力

ビートライブ（山岸 勇）
ゲームニュートン（松田 泰明）
アイアイ駅南店（長谷川 智広）
チャレンジャーガムガム店（松井 力）
アルファステーション（七村 秀寿）

スクープ!!

ポップンミュージック最新作 ウルトラパワーアップで登場!!

pop'n music 9

©1998 2002 KONAMI TM

e-AMUSEMENT対応！ ポップンもオンライン化!!

みんな、お待たせ〜。ついにこの冬、新機能をドッサリ搭載した『ポップンミュージック9』が登場するよ！　今回のポップンは何とオンライン化されるんだ！　全国のゲームセンターをつなぐe-AMUSEMENT対応とあって、みんなとランキングを比較したり、いろんな情報をゲットできる。ワクワクな仕掛けも有りそうな予感！

※掲載しているゲーム画面は開発中のものです。

pop'n music 9
■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
■ジャンル：音楽シミュレーション
■操作方法：9ボタン
■発売日：2002年12月予定
■使用基板：——

全20種の磁気カード登場！ 遊んで、集めて、楽しんじゃえ!!

まずは、ここに散りばめられた極彩色のカードたちを見てもらいたい！　今回から登場したポップン専用の磁気カード、何ができるかというと、まずキミのハンドルネームやハイスコアを記録して、ランキングに自動で登録できるんだ。そして便利なことに、選択したプレイオプションやキャラクターを記録してくれる。さらにはオリジナルのエキスパートコースを作れるし、自分の選曲ランキングや段位認定を行なうこともできちゃうんだ！

かわいいだけじゃなく、とっても便利な磁気カード。ついつい集めたくなるそのデザインは、20種類もあるんだって。この冬はカードを持って、ゲーセンへ行こう!!

BELLE

Bis子

Bronson

新モードが加わって内容大充実

e-AMUSEMENT対応でオンライン化されたということ以外にも、新要素が盛りだくさんの『ポップン9』。今回は初心者に優しい、新モードも追加されたんだ。それでは新キャラクターたちにもご登場いただいて、気になる情報をチェックしていくよー。

NEW オスススメモード OSUSUME MODE搭載！

今回から増えた新モードは、その名も「オススメモード」。ゲームの始めに簡単な質問が出題されるから、それに答えていこう。心理テストのようなノリで、例えば「ハッピーエンドより涙、涙、涙の結末のほうが好きである」イエスかノーか、っていう具合。すると、その答えとプレイ成績からプレイヤーの腕前に合わせて、プレイする楽曲を自動選択してくれちゃうのだ。しかも、最低2ステージは遊べる保証付き！　だから、ポップン歴が浅くてどの曲から遊べばいいか分からないという人や、初めてポップンに触れる初心者には特にお勧めしたいのがこのモードだよ。

新要素「オススメモード」のほか、ノーマル、チャレンジ、バトル、エキスパートといったお馴染みの各種モードも、もちろん健在だ。早くプレイしてみたいね！

NEW ポップンフレンドって……何!?

実のところ、まだその存在しか明かされていないのが「ポップンフレンド」。一体フレンドって何なんだ、気になって夜も眠れないよー！　とはいえ、どうやらこれもe-AMUSEMENTに関係するものらしいのだが？　詳細は次号でお届けする予定なので、もうちょっと待っててね！

ポップンフレンドって、名前の響きも魅力的!!　それって一体どんなものなの？　何が起こるの？　オンラインならではの新要素？　早く本当のトコロが知りたい！

Power up! インターネットランキングも開催

つわものどもが集うインターネットランキングが、もちろん今回も開催される。内容はエキスパートモードをプレイして、ゲームオーバー時に表示されたパスワードと名前をインターネットでアクセスして登録するというもの。

そして、今回ここで大活躍するのが、最初のページで紹介した磁気カードなんだ。e-AMUSEMENTに対応した筐体にカードを挿してプレイすると、カードに記録された自分の名前で、プレイ終了後に自動的に登録されるんだって。パスワードを取る必要が無いなんて、本当に便利になったね!

e-AMUSEMENTと磁気カードで広がるポップンの楽しさ！ インターネットランキングもその恩恵を受けて、さらに熱くなること間違い無しだよね!!

NEW メッセージ配信で情報いろいろ

インターネットランキングの状況や、制作スタッフからのポップンミュージックニュース、さらにはキャンペーン企画開催の案内なども放送されるメッセージ配信。これら貴重な情報が、デモ中やゲーム中に流れるというのだから、ポップンの画面からはいつ何どきも目が離せないね!!

Power up! 総収録曲300曲以上！

今回の新曲は50曲以上、そして初代「ポップンミュージック」～「ポップン8」までの楽曲が、ぜいたくに250曲も収録されているんだ。人気アーティストの曲有り、過去の人気曲の続編やリミックス有りと、今回も遊びごたえたっぷり！ ゲーセンに登場する日を、楽しみに待っててね!!

次号以降も最新情報満載！

というわけで、今回のスクープで、だいたいどんなゲームになるのか分かってもらえたかな？ 新しい要素やパワーアップした点をざっと見てきたけれど、ここに有る情報だけでも今回の「ポップン9」、かなり激しく期待できる内容だってコトが伝わったんじゃないかな。

どうなるか楽しみな「ポップンフレンド」や、さらなる新しい情報についても、次号以降でお届けしていく予定だよ。お見逃しなくー！

新曲リスト

ジャンル	曲名	アーティスト
SHOWA BOOGIE WOOGIE	ラブラブギウギ♡	亜熱帯マジ-SKA爆弾 feat. MAKI
MISSA	Requiem	St. Naya¯n
TAIGA DRAMA	雪の華	NAYA¯N交響楽団
俺POP	垂直OK！	Jimmy Weckl feat. 岩志太郎
GIRLS ROCK	☆shining☆	りゆ＆のりあ
PASTORAL	森の鼓動	N.A.R.D.
CHILDREN POP	twinkle song	Oh, la, la!
COSSACK	ロシアのおみやげ	Next file feat. Mercey
MODS	2tone	Love And Zest
FRENCH BOSSA	COQUETTE	SAKURAI yasushi feat. SAORI
DEPA FUNK	デパ地下のお話	good-cool feat. すわひでお 改め School
CAROL	Filament Circus	パーキッツ
009	誰がために	竹内　浩明
A.I.おばあちゃん	コンピューターおばあちゃん	V.C.O. featuring Alt

第三回

アルカディア大賞

ノミネート作品発表

ARCADIA AWARDS

2001年10月1日から2002年9月30日までに日本国内でリリースされた業務用ビデオゲームの中から、
最も優れたビデオゲームを選出し、その功績を讃え表彰するもの……それが「アルカディア大賞」です。
今年も数々の優れた作品を選出し、それを表彰することにより、ビデオゲームの制作に携わった多くの方々に感謝を表し、
今後もより優れたビデオゲームを生み出していただくための一助になってほしいと考えております。
第三回となる今回も新世紀にふさわしい作品が大賞となるよう期待しております。
また、例年通りアルカディア大賞を含め、各部門賞は読者諸氏による人気投票をはじめ、
選考者によるノミネート作品と読者投票により決定致します。
多くの読者の皆さまからのご投票をお待ちしております。

2002年10月吉日　アルカディア編集部一同

- アルカディア大賞
- 読者人気大賞
  [illegible]
- ベストグラフィック賞
  [illegible]
- ベスト演出賞
  (選考者によるノミネート作品群から読者投票にて決定)
- ベストVGM賞
  (選考者によるノミネート作品群から読者投票にて決定)
- ベスト筐体賞
  (選考者によるノミネート作品群から読者投票にて決定)
- 新アイデア賞
  (選考者によるノミネート作品群から読者投票にて決定)
- ベストキャラクター賞
  (読者大賞ノミネート作品に登場したキャラクターから読者投票にて決定)
- 好きなメーカー賞
  (読者投票)
- ベストインカム賞
  (アルカディアデータベースからノミネート作品を抽出し再集計したもの)
- 特別賞
- 編集部特別賞

株式会社アドアーズ
　「アドアーズ・ゲームファンタジア」各店
有限会社アミューズメント・ジャーナル
　「アミューズメント・ジャーナル」編集部
株式会社エンターブレイン
　「週刊ファミ通」編集部
　「ファミ通PS2」編集部
　「ファミ通Xbox」編集部
大堀 康祐(株式会社マトリックス 代表取締役社長)
小山 祥之(あまちゅあらいん代表)
株式会社太田出版
　「CONTINUE」編集部
GCN(Game Center Network)
　大山 球一(ゲームセンターB-1)
　松田 泰明(ゲーム ニュートン)
　峯木 良広(アミューズメント エース)
ソフトバンクパブリッシング株式会社
　「週刊ザ・プレイステーション2」編集部
　「ドリマガ」編集部
株式会社メディアワークス
　「電撃王」編集部

五十音順　敬称略

この「アルカディア大賞」の特徴は、ビデオゲーム業界に近しい方々を中心とした選考委員会を構成し、さまざまな視点からの意見や投票によって、部門賞ノミネート作品が決定されたというところです。

また、読者の方々からのご意見も多く反映していけます。アルカディア大賞に並ぶ栄誉ある賞としての読者人気大賞は、完全な読者投票による純粋な評価、そして各部門賞の最終決定は、読者の方々の一票にゆだねられているわけです。

各部門賞、投票方法などの詳細は次ページから解説致します。

各部門賞ノミネート作品

部門賞投票方法

各部門にノミネートされた作品の中から、あなたが各賞に最もふさわしいと思う作品を各部門ごとに1タイトル選んで、その番号をハガキに記入してください。投票ハガキは202ページにあります。

以下に紹介されている作品は、あらかじめアルカディア大賞選考委員会によって選出された作品です。これらのノミネート作品の中から、読者の皆さまの投票により最終的な受賞作が決定されます。

ベストグラフィック賞 ノミネート作品

この賞は、特に優れたグラフィックを持つ作品に贈られる賞です。映像のクオリティの高さはもちろん、そのグラフィックがゲーム内容に適した視覚表現や手法であるかも、評価の対象となります。

Virtua Fighter4 Evolution
01
SEGA-AM2／セガ
3D対戦格闘　2002年8月
雨やさまざまな光源を表現したステージで、前作以上に美しいグラフィックを実現。各キャラクターの格闘スタイルに合った「原点回帰」な技群も見逃せない。

METAL SLUG 4
02
メガエンタープライズ／プレイモア
アクション　2002年3月
MVSという、決して最先端とはいえないハードを使用しながらも、極めて緻密に描かれたドット絵がプレイヤーに安心感を感じさせる。

頭文字D Arcade Stage
03
セガ・ロッソ／セガ
ドライブ　2002年3月
人気コミック「頭文字D」をドライブゲームとして再現した作品。原作の持つバトル時の緊張感や疾走感を損なわずに、ゲームCGとして再現している。

GUILTY GEAR XX THE MIDNIGHT CARNIVAL
04
アークシステムワークス／サミー
2D格闘　2002年5月
高解像度で描き出されたグラフィックは、2D格闘の一つの終着点といえよう。キャラクターの魅力を最大限に引き出しているゲーム画面はお見事。

斑鳩
05
トレジャー／セガ
縦スクロールシューティング　2001年12月
ハードの持つ性能を限界まで引き出した美麗なグラフィックが、ゲーム性にマッチしているだけでなく、ゲームの世界観を見事に反映させている。

ベスト演出賞 ノミネート作品

この賞は、特に優れた演出効果を持つ作品に贈られる賞です。ゲーム中のストーリーやデモ、背景設定、エンディングなど、プレイを盛り上げるさまざまな要素が評価対象となります。

斑鳩
01
トレジャー／セガ
縦スクロールシューティング　2001年12月
ステージ幕間のデモやメッセージ、この作品の持つ世界観を彩るさまざまな要素すべてが、このタイトルを盛り上げている。

兎 -野性の闘牌-
02
童／タイトー
麻雀　2001年12月
人気コミック「兎」のコンビ打ちという独特のルールを忠実に再現。原作の持つ対局時の緊張感を、アクションを起こした際に入るアイキャッチで演出。

頭文字D Arcade Stage
03
セガ・ロッソ／セガ
ドライブ　2002年3月
原作が持つバトルの緊張感を見事に再現しているだけでなく、カードシステムを活かして自車のカスタマイズができるなどの楽しみも秀逸。

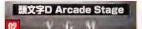
CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON "FORCE"
04
ヒットメーカー／セガ
アクションシューティング　2001年10月
カードシステムを利用することにより自分の階級が変化することや、緻密で綺麗なCGが演出する高速戦闘もユーザーのプレイ意欲を掻き立てる。

Virtua Fighter4 Evolution
05
SEGA-AM2／セガ
3D対戦格闘　2002年8月
練り込まれたカードシステムはもちろん、各キャラクターが持つイメージを如実に表した技やモーションが、ゲームの完成度をまた一段押し上げた。

ベストVGM賞 ノミネート作品

この賞は、特に優れた音楽効果を持つ作品に贈られる賞です。ゲーム中に流れるサウンドはもちろん、効果音やボイスなど、すべての音的要素が評価の対象となります。

トレジャー／セガ
縦スクロールシューティング　2001年12月

ファンタジーとSFを融合させた世界観を基に、重厚な世界観を構築する本作。それを音楽面でも見事に表現している。サントラCDの発売を望む声も多い。

セガ・ロッソ／セガ
ドライブ　2002年3月

ユーロビート系のダンスナンバーが、緊張感溢れるゲーム性をさらに加速させる。コミック同様に人気の高かったアニメ版を彷彿とさせる。

TECHNIC BEAT
03 V G M

ナムコ
テクノアクションパズル　2002年6月

オールドゲームミュージックを、原曲の持つ雰囲気を損なわず現代風にアレンジ。ゲームセンター内で耳にして立ち止まった方も多いのでは。

湾岸ミッドナイト（R）
04 V G M

ナムコ
ドライブ　2001年12月

ドライブゲームとしては非常に珍しく、メロディラインを前面に押し出した楽曲が新鮮。コンポーザー・古代祐三氏が初めて手掛けたアーケード作品だ。

beatmaniaIIDX 8th style
05 V G M

コナミ／コナミマーケティング
DJシュミレーション　2002年9月

音楽とゲームの融合を果たした元祖音楽シミュレーションゲーム。本作ではトランス系の楽曲を多数導入し、クラブミュージックの潮流を反映させている。

ベスト筐体賞 ノミネート作品

この賞は、専用・汎用を問わず、すべてを含めた業務用ビデオゲーム筐体の中で、特に優れたデザイン、機能性を持つ筐体に贈られる賞です。見た目、性能、いずれも同等に評価の対象となります。

コナミ／コナミマーケティング
本格派対人対戦マージャン　2002年3月

赤を基調にした派手なデザインが印象的。カードシステム・タッチパネル・指紋認証・全国ネットワークなど技術の粋を駆使した豪華な筐体だ。

ヒットメーカー／セガ
スポーツ　2002年7月

トレカ16枚を並べるフィールド、プレイ画面を表示するモニターなど、多くの要素を整然とディスプレイ。欧州サッカー的な重厚感が体現されている。

ナムコ
漫才ツッコミゲーム　2002年7月

ゲームセンター内で一際目立つことは誰の目にも明らか。1プレイで人だかりができ、プレイしていなくてもその存在感は他の追随を許さない。

コナミ／コナミマーケティング
体感スポーツ　2002年6月

空間認識を活用した今作は、実際にラケットを振らせて遊ばせる、いかにもゲームセンター向き。微妙な打ち分けを感知するセンサーも何げにすごい。

ウウ エンターテイメント／セガ
お散歩体験シュミレーション　2001年10月

リード（手綱）型コントローラーに自立歩行式フットベルト筐体と、犬の散歩という希なモチーフを巧みに、かつかわいらしくゲームに取り入れた作品。

新アイデア賞 ノミネート作品

この賞は、特に優れたアイデアを持つタイトルに贈られます。ゲームの内容のみに留まらず、その作品に関わるすべての要素の中に込められたすべてのアイデアが評価の対象となります。

ヒットメーカー／セガ
スポーツ　2002年7月

セリエAというチョイス、トレーディングカードの使用、そのゲーム内への読み込み、育成＆対戦、采配など、すべてにおいて新発想にあふれた作品。

ナムコ
漫才ツッコミゲーム　2002年7月

人気若手芸人の漫才を自ら再現できる作品。お笑いとゲームを結び付け、それを新しいジャンルとして提示したアイデアには脱帽。

ナムコ
パズル　2001年12月

使用できる文字に制限がある、決められた言葉を作るなど、システム面の細かなアイディアが光る作品。基本的なパズルゲームとしてのテンポも抜群。

コナミ／コナミマーケティング
本格派対人対戦マージャン　2002年3月

高インカム＝脱衣といった図式を覆し、新規顧客層の獲得にも成功した今作。さりげなく全国の雀士たちと対戦できるシステムにも注目したい。

読者人気大賞とその選考方法

前回と同様に読者の皆さまに「最も優れているゲーム」と支持されたゲームに贈られる賞が「読者人気大賞」です。

今回の読者人気大賞ノミネート作品は、2001年10月1日から、2002年9月30日の間に発売されたゲーム80タイトルを対象としています。ノミネートしている80作品は、16ページから17ページに掲載しております。

その中から読者である皆さまが「優れている」と判断されたゲームを3作品選び、1位から3位までの順位付けをして投票してください。

なお、読者大賞の選考方法は以下の方法で行ないます。

皆さまに投票していただいた作品を、1位を3ポイント（pts）、2位を2pts、3位を1ptsとして集計致します。その集計の結果、最も獲得ptsの多い作品が、読者大賞の座に輝くことになります。

どの作品を1位に選ぶかが読者大賞の結果に大きく影響しますので、順位付けは十分お考えになった上で投票してください。

リストの見方

- Ⓐ 開発元／販売元
- Ⓑ 発売年月
- Ⓒ ゲームジャンル
- D ゲームタイトル
- E ノミネート番号
- F ゲーム画面

ⒶIGS／アルタ
Ⓑ2002年6月
Ⓒアクション

読者人気大賞ノミネート作品リスト

GALS PANIC S3 4

Ⓐカネコ・BM／エイブルコーポレーション
Ⓑ2002年7月
Ⓒアクションパズル

ULTIMATEエコロジー 3

Ⓐカプコン／エイエムアイ
Ⓑ2002年9月
Ⓒ横スクロールシューティング

怒首領蜂大往生 2

Ⓐケイブ／エイエムアイ
Ⓑ2002年4月
Ⓒ縦スクロールシューティング

DEMON FRONT 1

ⒶIGS／アルタ
Ⓑ2002年6月
Ⓒアクション

G-Taste 麻雀 8

Ⓐクロスノーツ彩京事業部
Ⓑ2002年4月
Ⓒ麻雀

彩京 PSIKYO

鉄武者 7

Ⓐミッチェル／カプコン
Ⓑ2002年8月
Ⓒアクションシューティング

雀豪志 覇王の采牌 6

Ⓐカプコン
Ⓑ2002年1月
Ⓒ麻雀

CAPCOM

G-STREAM G2020 5

Ⓐオリエンタルソフト
Ⓑ2002年3月
Ⓒ縦スクロールシューティング

drummania 6th MIX 14

Ⓐコナミ／コナミマーケティング
Ⓑ2002年2月
Ⓒドラムシミュレーション

beatmania 7th MIX keepin' evolution 13

Ⓐコナミ／コナミマーケティング
Ⓑ2002年1月
ⒸDJシミュレーション

グレートビシバシチャンプ ボタン叩きすぎ警報発令 12

Ⓐコナミ／コナミマーケティング
Ⓑ2002年1月
Ⓒバラエティー

ザ・警察官2 全国大追跡スペシャル 11

Ⓐコナミ／コナミマーケティング
Ⓑ2001年12月
Ⓒガンシューティング

pop'n music 7 10

Ⓐコナミ／コナミマーケティング
Ⓑ2001年11月
Ⓒ音楽シミュレーション

DDRMAX DanceDanceRevolution6thMIX 9

Ⓐコナミ／コナミマーケティング
Ⓑ2001年10月
Ⓒダンスシミュレーション

KONAMI

XTRIALRACING 21

Ⓐコナミ／コナミマーケティング
Ⓑ2002年3月
Ⓒドライブ

dogstation 20

Ⓐコナミ／コナミマーケティング
Ⓑ2002年3月
Ⓒペット育成シミュレーション

beatmaniaDX 7th style 19

Ⓐコナミ／コナミマーケティング
Ⓑ2002年3月
ⒸDJシミュレーション

DDRMAX2 DanceDanceRevolution7thMIX 18

Ⓐコナミ／コナミマーケティング
Ⓑ2002年3月
Ⓒダンスシミュレーション

麻雀格闘倶楽部（全国オンライン対戦Ver.含む） 17

Ⓐコナミ／コナミマーケティング
Ⓑ2002年3月
Ⓒ本格派対人対戦マージャン

MARTIAL BEAT 16

Ⓐコナミ／コナミマーケティング
Ⓑ2002年2月
Ⓒ体汗武道アクション

GUITARFREAKS 7th MIX 15

Ⓐコナミ／コナミマーケティング
Ⓑ2002年2月
Ⓒギターシミュレーション

beatmaniaIIDX 8th style 26

Ⓐコナミ／コナミマーケティング
Ⓑ2002年9月
ⒸDJシミュレーション

GUITARFREAKS 8th MIX 27

Ⓐコナミ／コナミマーケティング
Ⓑ2002年8月
Ⓒギターシミュレーション

drummania 7th MIX 28

Ⓐコナミ／コナミマーケティング
Ⓑ2002年8月
Ⓒドラムシミュレーション

beatmania THE FINAL 25

Ⓐコナミ／コナミマーケティング
Ⓑ2002年7月
ⒸDJシミュレーション

出撃！戦国革命 24

Ⓐコナミ／コナミマーケティング
Ⓑ2002年7月
Ⓒオンラインアクション

ナイススマッシュ！ 23

Ⓐコナミ／コナミマーケティング
Ⓑ2002年6月
Ⓒ体感スポーツ

pop'n music 8 22

Ⓐコナミ／コナミマーケティング
Ⓑ2002年5月
Ⓒ音楽シミュレーション

斑鳩 33

Ⓐトレジャー／セガ
Ⓑ2001年12月
Ⓒ縦スクロールシューティング

シャカッとタンバリン！超PowerUPチュッ！ 32

Ⓐセガ
Ⓑ2001年11月
Ⓒ音楽ゲーム

CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON "FORCE" (Ver.7.6, 7.7) 31

Ⓐヒットメーカー／セガ
Ⓑ2001年10月
Ⓒアクションシューティング

SEGA®

GUILTY GEAR XX THE MIDNIGHT CARNIVAL 30

Ⓐアークシステムワークス／サミー
Ⓑ2002年5月
Ⓒ2D対戦格闘

WORLD SOCCER Winning Eleven Arcade Game Style 29

Ⓐコナミ／コナミマーケティング
Ⓑ2002年9月
Ⓒスポーツ

頭文字D Arcade Stage 40
Ⓐセガ・ロッソ／セガ
Ⓑ2002年3月
Ⓒドライブ

THE KING OF ROUTE66 39
ⒶSEGA-AM2／セガ
Ⓑ2002年2月
Ⓒ大型トレーラードライブゲーム

犬のおさんぽ 38
Ⓐワウ エンターテイメント／セガ
Ⓑ2001年10月
Ⓒお散歩体験シミュレーション

Power Smash2 SEGA PROFESSIONAL TENNIS 37
Ⓐヒットメーカー／セガ
Ⓑ2001年10月
Ⓒスポーツ

DERBY OWNERS CLUB II 36
Ⓐヒットメーカー／セガ
Ⓑ2001年10月
Ⓒ競走馬育成シミュレーション

La キーボードゥ 35
Ⓐセガ・ロッソ／セガ
Ⓑ2001年12月
Ⓒクイズ式着せ替えタイピングゲーム

ルパン三世 THE SHOOTING 34
Ⓐワウ エンターテイメント／セガ
Ⓑ2001年12月
Ⓒガンシューティング

Virtua Fighter4 Evolution 47
ⒶSEGA-AM2／セガ
Ⓑ2002年8月
Ⓒ3D対戦格闘

WORLD CLUB Champion Football SERIE A 2001-2002 46
Ⓐヒットメーカー／セガ
Ⓑ2002年7月
Ⓒスポーツ

SOUL SURFER 45
Ⓐセガ・ロッソ／セガ
Ⓑ2002年7月
Ⓒサーフィン

ムサピィのチョコマーカー 44
Ⓐエコールソフトウェア／セガ
Ⓑ2002年6月
Ⓒ知感パズル

ルパン三世 THE TYPING 43
Ⓐワウ エンターテイメント／セガ
Ⓑ2002年5月
Ⓒタイピング

THE MAZE OF THE KINGS 42
Ⓐヒットメーカー／セガ
Ⓑ2002年5月
Ⓒガンシューティング

Virtua Athlete 41
Ⓐヒットメーカー／セガ
Ⓑ2002年3月
Ⓒ対戦型スポーツゲーム

上海 三国牌闘儀 53
Ⓐ童／タイトー
Ⓑ2002年1月
Ⓒパズル

ハードパンチャー―はじめの一歩2 THE FIGHTING! 王者への挑戦 52
Ⓐタイトー
Ⓑ2002年2月
Ⓒパンチングゲーム

XⅡSTAG 51
Ⓐトライアングル・サービス／タイトー
Ⓑ2002年7月
Ⓒ縦スクロールシューティング

兎 -野性の闘牌- 50
Ⓐ童／タイトー
Ⓑ2001年12月
Ⓒ麻雀

ねんど玉パズル お天気ころりん 49
Ⓐタクミコーポレーション／タイトー
Ⓑ2001年10月
Ⓒパズル

ストリートタッチューバトル ライジンピンポン 48
Ⓐタイトー
Ⓑ2002年3月
Ⓒ体感卓球ゲーム

TAITO

熱チュー！プロ野球2002 59
Ⓐナムコ
Ⓑ2002年3月
Ⓒノンフィクション野球ゲーム

バニクルバネクル 58
Ⓐナムコ
Ⓑ2002年3月
Ⓒアクションパズル

[illegible]／雀スペース 57
Ⓐメトロ／タイトー
Ⓑ2002年3月
Ⓒパズル

太鼓の達人3 56
Ⓐナムコ
Ⓑ2002年3月
Ⓒ音楽ゲーム

湾岸MIDNIGHT (R) 55
Ⓐナムコ
Ⓑ2001年12月
Ⓒドライブ

ことばのパズル もじぴったん 54
Ⓐナムコ
Ⓑ2001年12月
Ⓒパズル

namco

雀牌パズル 長江 65
Ⓐミッチェル／ピーアイシー
Ⓑ2001年11月
Ⓒ雀牌パズル

ピーアイシー

STAR TRIGON 64
Ⓐナムコ
Ⓑ2002年7月
Ⓒアクションパズル

SOUL CALIBUR II 63
Ⓐナムコ
Ⓑ2002年7月
Ⓒ3D対戦格闘

ツッコミ養成ギプス ナイス★ツッコミ 62
Ⓐナムコ
Ⓑ2002年7月
Ⓒ漫才ツッコミゲーム

TECHNIC BEAT 61
Ⓐナムコ
Ⓑ2002年6月
Ⓒテクノアクションパズル

スマッシュコート プロトーナメント 60
Ⓐナムコ
Ⓑ2002年4月
Ⓒスポーツ

rage of the Dragons 70
Ⓐノイズファクトリー・エボガエンタテイメント／プレイモア
Ⓑ2002年6月
Ⓒ2D対戦格闘

METAL SLUG 4 69
Ⓐメガエンタープライズ・ノイズファクトリー／プレイモア
Ⓑ2002年3月
Ⓒアクション

THE KING OF FIGHTERS 2001 68
Ⓐイオリス・ブレッツァソフト／プレイモア
Ⓑ2001年11月
Ⓒ2D対戦格闘

PLAYMORE
www.playmore.co.jp

e麻雀.net 67
Ⓐアルバ／ピーアンドエフ
Ⓑ2002年9月
Ⓒ麻雀

B&F

Creopatora Fortune+ 66
Ⓐアルトロン／ピーアイシー
Ⓑ2002年5月
Ⓒパズル

応募要項

好きなメーカー賞

メーカーにとって作品が面白いと評価されるのはとてもうれしいことだ。でも、それと同じくらい、いやそれ以上にうれしいことがある。それは、プレイヤーから好きなメーカーだと言ってもらうことだ。「面白いゲームを作ってくれる」「ユーザーに対する姿勢」「ゲーム業界への貢献度」など、理由は何でも構わない。もちろん、「ただ何となく」でもいいぞ。君が大好きなメーカーを、一番のメーカーにしようじゃないか。

前回この賞を受賞したのはカプコンだが今年はタイトルのリリースは少なめ。読者の反応はいかに?

ベストキャラクター賞

今年も数多くの魅力的な作品がリリースされた。しかし、ゲームの面白さには、キャラクターの魅力も大きな役割を担っている。そこで一番多くのプレイヤーを惹き付けたキャラクターを決定しようじゃないか。みんなが一番好きなキャラクターを一人（ほか何でもあり）挙げてほしい。今回1位の座に輝くのは、果たしてどのキャラクターなのか!?
※読者人気大賞にノミネートされている作品に登場しているキャラクターが選考対象です。

『CAPCOM VS. SNK2』に登場、前回のベストキャラに選ばれた草薙京。今回も『K.O.F.2001』で再エントリー。2回連続の受賞となるのか!?

一挙18ページ連続企画　出展ゲーム大紹介!!

Amusement Machine Show 40th New Title Information
第40回 アミューズメントマシンショー 新作出展情報

9月19日から21日にかけ開催されたJAMMAショー。その出展されたゲーム・基板を、順番に紹介していこう。

操作性そのものが売りのゲームが出てきてほしい

サミー、アトミスウェイブ開発者インタビュー

AMショーで発表された、サミーオリジナルアーケードマシン「アトミスウェイブ」。あの『GGXX』のサミーが発表する「アトミスウェイブ」搭載の専用ボードとは、どのようなものなのだろうか？ その構想も含めて、池袋にあるサミー本社で開発者に訊いてみた。

聞き手●猿渡 雅史　マッスル北裏

コントロールパネルの常識をくつがえす

——ショーで見た感じでは、コントロールパネルにも力を入れていたようですが、その辺は？

辻野　昔のゲームは、もっといろいろなインターフェイスがあったと思うんです。でも現在、ゲームセンターではコンパネを変えるのが一番イヤがられるんですよね。そうしたら、作る側も同じシステムを使ったゲームを作ることに制約されてしまう。何か変わったコンセプトの入力装置を使おうとすると、大型筐体になってしまう。アップライト筐体はコントロールパネルを含めて一体化が常識と思われています。その部分が、私は不思議だったんです。

——そこで、ショー出展の筐体のような、コンパネ差し替え可能な筐体が出来たのですか？

辻野　そうです。コントロールボックスを変えられるようになると、モニターなどはそのままで、ゲームごとに操作を変えることができる。そうすれば、特殊なコントロールパネルが敬遠されることもない。「ただジョイスティックしか使えないゲームを作るよりも、アイデア次第でどんなゲームも作ることができるよう企画に幅を持たせたい」という視点で、アトミスウェイブは開発しました。ホント、いろいろなジャンルのゲームが出てほしいです。操作性そのものが売りになるゲームが出てきてほしいですね。

格闘ゲームをネットワーク化する

——ネットワークのシステムに関しては、どのようにお考えですか？

辻野　ネットワーク構想はあります。ボードに機能が付いていますし、いろいろ模索はしていますが、どういうインフラがベストかは、まだ決まってません。今、イギリスでサッカーゲームを使ったネットワークシステムを考えているのですが、同じシステムが日本、アメリカで通用するかというと、同じ環境ではないですから。当然、ターゲットを見据えて作っていかなければいけないので。

——イギリスでは、どういう形のシステムを予定されているのですか？

辻野　あちらはやっとADSLが普及するような状況なので、アナログ回線を使って、一日一回の集計でインターネットランキングを行なっています。

——日本のネットワークの展開も、同じようなことを考えられているのですか？

辻野　まず、日本でのオンライン第一弾のゲームに「サッカー」がふさわしいか？ という問題があります。イギリスと日本では国民性が違いますし。もちろんサッカーが悪いというわけでは当然ないですが、ベストな選択かというと疑問が残る。私としては、格闘ゲームなどがふさわしいのではないか、と思っています。実現すれば、ナローバンドからブロードバンドへ格闘ゲームが飛躍しますね。

辻野浩司氏

profile:Sammy U.S.A.に在籍し、アメリカで9年過ごす。昨年10月日本に戻り、アトミスウェイブの開発の先頭に立ち、現在に至る。

※画面は開発中のものです。

ゲー事典　サミーと聞いて思い出すのは、やはり「ギルティギア ゼクス」シリーズの発売元であるということ。今後、「ギルティ」新作が「アトミスウェイブ」で発売される可能性は高いといえる。

アトミスウェイブ専用ボード完全図解

ROM

ゲームのソフト部分。カセットタイプにすることで、この部分を差し替えればゲーム内容を変更できるようになっている。マスクROMや、フラッシュROMによって構成され、耐久性にも優れている。カセットであるため、読み込みスピードも速い。

NETWORK

オプションのブロードバンドアダプタを接続することで、ネットワークを拡張させられる。ここも着脱可能で、機能を増やすことができる。最近ネットワーク対応のゲームが増えてきたが、アトミスウェイブのゲームも、その仲間入りをする日は近いようだ。

I/Oカートリッジ

インターフェイス(レバーやボタン)部分の機能が集中している。この部分も取りはずし可能で、差し替えることで特殊なインターフェイス(トラックボール・ガンコントローラー・ハンドル・タッチパネルなど)の操作に対応させることができる。

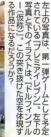
下に見える緑の部分は旧JAMMAハーネスだが、新JAMMAにも対応可能。

FRONT

画像や音の出力部分。高解像度の画像出力やサウンド出力、ボリュームの調節つまみ、テストスイッチなど基本の操作・出力は、すべて基板のフロント部分に集中してレイアウトされている。これは、設計思想として、「とにかく扱いやすい基板」であることを目的としているため。切り替えや調節の操作を楽にすることで、オペレーターへの負担を和らげようという配慮がなされている。

ゲームセンターという枠を越えるゲームを

——現在アーケード業界が厳しい状況にありますが、この状況であえて参入されるのはなぜですか?

辻野 根本的な考え方としては、アーケードが今後ずっと伸びていく市場であるとは考えていません。「何か新しいゲームがあるから、ゲームセンターに新しい人が来る」という考え方は、今後難しくなるでしょう。当社としては、「ゲームセンターという枠を越えるゲーム」つまり、ゲームセンターだけではなく、今後ゲームはゲームが無かったところに進出していくべきだ、と考えています。例えば、ファミリーレストランなど。もちろんゲームセンターは「ネットワーク」というキーワードを中心に独自進化を遂げていくと思います。どういった市場にどういったソウトウェアコンテンツを持っていくか、ということですね。

——ショーでは海外も含めた展開を考えられているように感じましたが、日本での展開は、どのようなものを考えているのでしょう?

辻野 「アトミスウェイブ」の目指すターゲットは、「世界」です。それは、もちろん日本が重要なマーケットであることには変わりなく、日本のプレイヤーにアピールするコンテンツも考えています。まず、AMショーで公開したサッカーゲーム『プレミアイレブン』を、第一弾ゲームとして12月を予定しています。ショーで出展した残り三タイトルはプロトタイプだったので、来春発売を目標に開発を進めていきます。ショーで出展した『ドルフィンブルー(仮称)』が、最も日本・アジアをターゲットにしたものです。来春には、より日本向けのタイトルも発表できます。

——それは、来年2月のAOUショーに出展と考えてよいですか?

辻野 はい、きちんとしたラインナップを紹介できると思います。

——それでは、最後にプレイヤーに一言お願いします。

辻野 日本のユーザーさんの期待に応えます! 待っていて下さい。

左上の写真は、第一弾ゲームとして予定されている『プレミアイレブン』。左下の写真と下のイラストは、『ドルフィンブルー(仮称)』。この突き抜けた空を体現する作品になるだろうか?

ゲー事典 来年で全世界で10万台、そして目標は100万台の「アトミスウェイブ」。そのために必要なものはコンテンツ。今後発表されるタイトルも、非常に楽しみである。

「Chihiro™」の可能性と『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッドⅢ』

ワウエンターテイメント　代表取締役
中川 力也（なかがわ・りきや）
映画版「HOD」では、特殊メイクを施してゾンビを熱演！　映画の情報は、ワウのサイトで見ることができる。
http://www.wow-ent.co.jp/

企画開発2課　課長
小田 隆志（おだ・たかし）
「HOD」シリーズ初代から携わってきた、ゾンビ職人。「HODⅢ」の息も吐かせぬ凝ったカメラワークは、氏の力によるところが大きい。

Chihiro™

※開発中のため、製品版と異なる可能性があります。

第40回JAMMAショーにて発表されたXbox互換基板「Chihiro™」。この「Chihiro™」の登場で、既発売の家庭用ハードとの業務用互換基板が出揃った。
セガの新ハードが出ると発売されてきた感のある『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド』。シリーズ三作目となる今作について、ハード、ソフト両方について聞いてみた。

——今回「Chihiro™」を使用する基板に選ばれた理由からお聞かせ下さい。

中川　『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド（以下HOD）』1、2とやってきて、シリーズ三作目ということで、やはり前よりいいものを求められると思うんです。『HODⅢ』の企画が上がったとき、ちょうどXboxが発表された。その時点でハードの性能が良さそうだった、ということと、この『HOD』は、いつも先駆けて新しいハードで造っていたという点があり、それなら新しいハードでやろうということになったんです。

——では「Chihiro™」になって、「NAOMI」とどの辺りが変わったのでしょうか。

小田　基本的には、その時代のハードの性能に合わせて、ゲームも進化したということです。マシンのパワーが上がってきたから、やれることは増えました。業務用なのでメモリは多くしてありますが、ハード自体はDCとXboxを比べるようなものですので、そのぐらいの違いはあります。

中川　分かりやすく言うと、撃たれたときのゾンビの飛び散り方や、その破片の数などが大幅に増やせたので、怖さの演出に幅を出せたことですね。今回は原点に戻ってホラー本来の、怖いという感覚を追求してみました。

——ソフト面にも生かせているわけですね。

中川　そうですね。ハンドガンからショットガンに変わったことで、ゲーム内容も変わってくるし、今回の大きな狙いはそこですよね。『HODⅢ』の制作にあたり、今までガンゲームをやってきた経験を踏まえて、従来とは違ったガンゲームをやりたいという気持ちがありました。あとは、ゾンビ映画ではショットガンが多いですよね。だったらそのイメージ通りやろうと。

小田　ショットガンになり当たり判定が広がったので、初心者の方にも楽しめますよ。あと、リロードするのにタイムラグが発生しますけど、それが攻略ポイントですね。

基本的には新JAMMA対応だが、「NAOMI」では見掛けない入出力端子がいくつか確認できる。
それぞれの使用用途は今のところ非公開となっているが、ネットワーク用のポートも確認できるので、じきに対応ソフトも登場するだろう。ちなみに「HODⅢ」はネットワーク未対応である。

最新作『HODⅢ』の内容は

——今回はルート分岐を、ステージが始まる前に自分で選べますよね。

小田　そうですね。『HOD』初代のころは、ギャラリーが人のプレイを見て攻略するという図式がありましたけど、今のプレイヤーは見ないじゃないですか。だったら、分岐も分かりやすくした方がいいだろうと。

中川　客層が変わってきたということですね。だから難易度も、昔は高くても良かったんですが、今はなるべく長く遊んでもらえる方向で調整してます。ただやっぱり、『HOD』が好きなお客さんはプレイ時間が長いので、その辺の兼ね合いもありますけどね。

小田　うまい人と初心者の差が開きすぎているというのも、難易度設定の難しいところですね。

——プレイ感覚など、ほかに気を使われている要素は？

中川　一番に、撃って楽しいこと。次いで、ワンクレジットで説明を見なくても遊べることですね。これが、ガンゲームの良さですから。

小田　あと、プレイヤーに自分のミスでやられた、という感覚を持ってもらう内容にすることです。これ絶対クリアーできないよ！　という感触をもたれないように作っています。

——今作を作ってみて、次作に向けての新たな発想が生まれてきているのでしょうか？

小田　一応ありますけど、…次作はほかの人に作ってもらいたいですね（笑）。

——最後に、プレイヤーにメッセージをお願いします。

小田　初めての人でも、頑張れば先へ進めるような設定になっているので、ぜひ試してみてください。そしてうまい人には、爽快感が得られるゲームになっているので、ぜひいろいろな楽しみ方でプレイしてみてください。

時代のハード性能に合わせて、進化を遂げてきた『HOD』。気になるゲーム内容を、次のページで見ていこう。

ゲー事典　インタビューこぼれ話：映画版「HOD」に出演した、ワウの中川社長。特殊メイクを施されて（1時間かかったとか）ゾンビに化け、セットのお墓の回りをほかのゾンビエキストラと共にうろうろ歩いたそうだ。ただ、米国の役者たちに比べ顔や体の作りが一人だけ違うので、ものすご〜く違和感があって、ちょっと恥ずかしかったとか。ん〜日本での公開が待ち遠しい！

THE HOUSE OF THE DEAD III™

「Chihiro」基板の第一弾として『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッドⅢ』が登場！　不動の人気を誇る、あのゾンビガンシューの続編が、さらなるハードスペックにぎゅっと恐怖を詰め込んでゲーセンを襲来する！　発売されるまであと少しの我慢だが、どんなゲーム内容か早速見ていこう。

ショットガンが、プレイヤーの武器となる！

馴染み深いハンドガンから、ショットガンへと様変わりした、ガン型デバイス。これが今回のゲームの世界観を補うのに一役買っているのは、間違いない。ショットガンでは、当然リロード方式も以前とは異なり、銃底をつかんでガチャッと引くポンプアクションで弾を補充する。

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッドⅢ
■メーカー：ワウ エンターテイメント／セガ
■ジャンル：ガンシューティング
■操作方法：ショットガン型コントローラー
■発 売 日：2002年11月末予定
■使用基板：Chihiro™

※画面・ショットガンコントローラーは開発中のものです。

新たな世界で体験するのは……、戦慄とないまぜの爽快感！

迫り来るゾンビやクリーチャーを倒していく『HOD』最新作が登場。前シリーズは2作とも武器がハンドガンだったのに対し、今作でいきなりショットガンに変わって驚いたファンも多いだろう。これまでシビアに狙撃の腕前を要求される場面が多かったが、今作では弾の当たり判定が大きく広がり、1発で複数のゾンビを巻き込むことも可能だ。大量の敵をバンバンなぎ倒す爽快感は、これまでに無かったものだ。しかし、リロードを行なう際には、スキが生まれる。そう、リロードするとほんの一定時間、次の弾が発射できないのだ。これが本作最大の特徴で、ここに新しい攻略性が誕生した。

舞台となるのは、初代『HOD』の時から十数年が経過した、荒れ果てた世界。今作には、シリーズ初の女性主人公が登場する。彼女の名前は『リサ・ローガン』。初代の主人公『トーマス・ローガン』の愛娘だ。ある時を境に連絡が途絶えた、父親の探索に向かうため立ち上がる。そこでリサが助けを求めたのが、父親の相棒だった、『Gと呼ばれる男』。二人はトーマスを追って、ある建物に乗り込んでいき、そこで驚くべき真実を目の当たりにする……。幕間で語られるストーリーも重厚で、先へ進めば進むほど、結末を知りたい欲求にかられるはずだ。

古びた洋館がメインの舞台だった初代『HOD』と比べると、一変してサイバーパンクの匂いがする今作。やっぱりこの世界観にはハンドガンよりも、大量のゾンビを微塵と化す、ショットガンがよく似合う！

ここは何らかの研究施設らしく、辺りには不気味な照明に照らし出された実験設備が並んでいる。前シリーズではストーリーに、狂気の遺伝子研究が出てくるが、やはり何らかの関係があるのだろうか……？

今回も、ステージの最後にはボスとの戦闘シーンがある。しかしこれまでのように、ステージ最後の決まった場面だけではなく、ステージ道中であっと驚く遭遇をすることもあって、気を抜けないのだ。

今冬、ショットガン筐体で堂々登場！
群を成して襲いくるゾンビを前に、果たして生き延びられるか……!?

いきなり全車紹介！ 選べる車は全部で33車種!!

今作で乗れる車は、前作よりもさらに増えて33車種に！ 今回も恒例（？）の大試乗会を敢行したので、その各車の感想をお伝えしたいと思う

バトルギア3
■メーカー：タイトー
■ジャンル：ドライブ
■操作方法：ハンドル+ペダル×2+ギア+ハンドブレーキ
■発 売 日：年末予定
■使用基板：SYSTEM246

BATTLE GEAR 3

Text：ずるずる㊥ ※画面・システムは開発中のものです。

1クラス増！

今作もトヨタ、ホンダ、日産、三菱、スバル、マツダの六メーカーから、参加する車が採用されたのだが、種類は33車種に増え、より選択肢に幅が出た。

参加する車は、これまで通り性能差でクラス分けされているのだが、今回は何とクラスが一つ増え、AからDまで四つのクラスとなった。ちなみに、クラスDは一台のみ！

今回の記事は、まずその四つのクラスを確認し、その後、全33車種を一気に紹介していこうと思う。

車を選ぶ際に車のデータも確認できる。クラスの確認もできる。

A CLASS

Aクラスは全部で14台。どれもハイパワー！ どれでも速く走れそうだが、コースによって向き不向きがあるので、走りたいコースも考慮して吟味しよう。

前作までの経験から車を選ぶとなると、高速コースならスープラ、ワインディングコースならインプレッサ、ランサー、NSXを選ぶと無難に速く走れるだろう。

見逃せないのが、さらに進化したGT-R。どこまで戦闘力が上がったか注目される。

世の中の事情で絶版になってしまったスープラ。ちょっと古いけど速いぞ～！

生産終了となったBNR34。ぜひ選びたい車だが、果たして戦闘力はいかに？

B CLASS

全部で12台のBクラスは、今回はかなりの激戦区！ 何といってもホンダのタイプR軍団！ 性能は折り紙付き。特にシビックは「反則」と言いたいほどの高性能！

それに対抗するなら、やはりRX-7かシルビアを選ぶことになるだろうが、新たにトヨタのMR2が選べるようになったことで面白い展開になりそうな予感がする。

本来1.6リッタークラスのシビックが2リッターになれば……当然速いでしょう！

MR2に注目。パワーがあって回答性がいいMRだから、かなり期待できそう！

C CLASS

選べる車が六台しかないCクラス。今回もロードスターの独壇場になるのだろうか？ そんな状況の中、ホンダのシビック、トヨタのMR-Sが、どこまでロードスターの座を脅かすことができるかが注目されるところ。

攻める気は無いというのであれば、ドリフト入門マシンに打ってつけの車、トレノかレビンを選んで走るのもいいだろう。ちなみにデータを見ると、トレノの方が若干車重が軽い点に注目するといい。

この二車種にこだわらなければ、旧型のロードスターを選ぶという手もあるぞ。

D CLASS

今作でシリーズ中初めてのクラスが設定された。それがこのDクラスである。昨今のコンパクトカーの人気を考えると、これもありなクラスといえよう。だが、そこに用意されている車は、何とトヨタの1台だけのワンメイク状態！ これは意図的？ それともほかに何かあるのか？

Dクラスで選べる車はヴィッツだけ。フィットやマーチ、コルトがほしい？

駆動方式の違い：今作で登場する車は、フロントエンジンの後輪駆動、フロントエンジンの前輪駆動、フロントエンジン全輪駆動、ミッドエンジンの後輪駆動の四タイプが存在する。

ずるずるの全33車種インプレッション

どの車を選んでよいかわからない初心者から、車大好きなこだわりのアナタまで、幅広く参考になる全車種DATAを一挙に公開！

TOYOTA

トヨタ

上級用スーパースポーツタイプから初級用ライトスポーツタイプまで四クラス八台を用意！

トヨタからは、4クラスすべてを網羅した八台の車が用意されている。

Aクラスは、高速コースで強烈な存在感を放つスープラ。超高速域でのドリフトは、絶版車になっても健在である。

Bクラスの注目はMR2。MRの回頭性が武器になるぞ。アルテッツァはFRっぽくない感じが気になるが、グリップ感はいい。セリカは4WDの安定感が好印象。4WDの練習ならこの車が最適。

Cクラスは、まず定番のトレノとレビン。非力な車を速く走らせる方法をこの車で勉強するもいい。あとドリフトを覚えたい人にもお薦めしたい。

そしてMR－S。駆動方式のおかげで操作性がいいので、ターンインしやすいがゆえに、逆に難しい面も。中・上級者に向いていると車と言えよう。

そして注目のDクラス。このクラスはヴィッツ一車種。さすがにこのクラスでタイムアタックは難しいが、ワンメイク的な意味合いを持たせて遊ぶと結構面白いかも。ただ、ハンドルが軽いので操作は楽だが、非力なので油断をすると完走できなくなるかもしれないぞ。

JZA80 SUPRA RZ

絶版車だが、その速さは今も健在！ 高速コースでは必要不可欠な一台だろう。

SW20 MR2 GT

MRの回頭性とパワーがかなりの武器に！ リスキーだが確実に速い一台だ。

AE86 TRUENO GT APEX

とても「速い車」といえないが、ドリフト入門としてはいい。隠しが存在すればいいのだが……。

NCP13 Vits RS

新採用のDクラスはこのヴィッツのみ。ハンドルが軽いので超入門用にいい！

車名	クラス	車重	パワー	トルク
SUPRA RZ JZA80	A	1510kg	280ps/5600r.p.m.	46.0kg-m/3600r.p.m.
ALTEZZA RS200 SXE10	B	1340kg	210ps/7600r.p.m.	22.0kg-m/6400r.p.m.
MR2 GT SW20	B	1260kg	245ps/6000r.p.m.	31.0kg-m/4000r.p.m.
CELICA GT-FOUR ST205	B	390kg	255ps/6000r.p.m.	31.0kg-m/4000r.p.m.
TRUENO GT APEX AE86	C	940kg	130ps/6600r.p.m.	15.2kg-m/5200r.p.m.
LEVIN GT APEX AE85	C	960kg	130ps/6600r.p.m.	15.2kg-m/5200r.p.m.
MR-S S-EDITION ZZW30	C	970kg	140ps/6400r.p.m.	17.4kg-m/4400r.p.m.
Vits RS NCP13	C	940kg	110ps/6000r.p.m.	14.6kg-m/4200r.p.m.

MITSUBISHI

三菱

三菱と言えばランエボ！ 旧々型Ⅲ、旧型Ⅳ、現行型ⅦのAクラス三台が用意されているぞ。

三菱は今作もAクラスのみの三車種から選ぶ。

その筆頭になるのは、やはりランサーエボリューションⅦ。ラリーで培われたその戦闘力は折り紙つきなので、その速さは太鼓判を押せる。ハイパワーな車でも意外に扱いやすいのもよかった。ただ、ちょっと優等生的な走りになるので、好き嫌いが出るかも知れない。

そのベースであったエボリューションⅣは、Ⅶと比べるとやや曲がりにくい感じを受けた。

エボリューションⅢまで来ると旧々モデルになるためイマイチ感は否めず、Ⅶの後に乗ると重さが気になった。

CT9A LANCER EVOLUTION Ⅶ

軽快に走れるハイパワー4WDのランサーエボⅦ。これは慎重派にお薦めかな。

車名	クラス	車重	パワー	トルク
LANCER GSR EVO.Ⅶ CT9A	A	1400kg	280ps/6500r.p.m.	39.0kg-m/3500r.p.m.
LANCER GSR EVO.Ⅳ CN9A	A	1350kg	280ps/6500r.p.m.	36.0kg-m/3000r.p.m.
LANCER GSR EVO.Ⅲ CE9A	A	1260kg	270ps/6250r.p.m.	31.5kg-m/3000r.p.m.

エンジンの位置の違い：重いエンジンが車のどの位置にあるかで、かなり車の挙動が変わる。今作では前か真ん中になるが、運動性を考えると重いものが真ん中にある方が有利となる。

HONDA

ホンダ

ホンダといえばタイプR！ A～Cクラス六台が用意されているが、うち四台がタイプR！

速さの象徴「R」といえば、やはりホンダの車だろう。今作では、そのイメージをさらに強く感じることができる。

Aクラスには、残念ながらRの称号は無い。しかし、ホンダが世界に誇るスポーツカー・NSXが用意されている。MRでハイパワー、この組み合わせは、速いわ曲がるわ状態！　高速コースだけでなくワインディングでも威力を発揮するはずだ。

注目のBクラスだが、「R」の称号を持つ車種が三台も！

やはり、インテグラがその性能の頭になるだろうが、そこにコンパクトサイズのシビックが入り、FF最速の座の行方が気になるところ。

実際に乗ってみた感じでは、どちらもコーナーに入りやすいのだが、インテグラの方が安定していて乗りやすさを感じた。シビックは、ややターンインがつらいように感じた。

旧型のインテグラは、その二車と比べると、ハンドリングがやや鈍感な感じを受けた。

残るCクラスは旧型のシビックのタイプR。ほかのRと比べるとかわいそうだが、Rなので操作性は良い。Cクラスの車でコースを確実に走りたいと思う人に、この車はお薦めしたい。

国産スポーツカーの雄！　MRならではの操作性はさすが。これで「R」があればなぁ！

NA2 NSX TYPE-S

DC5 INTEGRA TYPE R

旧型よりもコンパクトになり、かなり戦闘力が上がった。使いこなすのは大変？

EP3 CIVIC TYPE R

シビックが2リッターになったら反則でしょう！　で、Bクラスに昇格って感じ！

車名	クラス	車重	パワー	トルク
NSX TYPE-S NA2	A	1320kg	280ps/7300r.p.m.	31.0kg-m/5300r.p.m.
CIVIC TYPE R EP3	B	1190kg	215ps/8000r.p.m.	20.6kg-m/7000r.p.m.
INTEGRA TYPE R DC5	B	1170kg	220ps/8000r.p.m.	21.0kg-m/7000r.p.m.
INTEGRA TYPE R 98spec DC2	B	1070kg	200ps/8000r.p.m.	19.0kg-m/6200r.p.m.
S2000 AP1	B	1240kg	250ps/8300r.p.m.	22.0kg-m/7500r.p.m.
CIVIC TYPE R EK9	C	1040kg	185ps/8200r.p.m.	16.3kg-m/7500r.p.m.

NISSAN

日産

BNR32、BCNR33、最終型のBNR34のGT-R三台とシルビア系FR四台の七台を準備！

日産のAクラスは、すべてスカイラインGT-R！　その頂点は、ついに生産が終了してしまったBNR34。性能は熟成されているのだが、バトルギア3のフィールドではその車重がアダになり、速いけど曲がりにくさを感じてしまった。

その前身になるBCNR33は、本来なら使いにくさを感じるはずなのだが、意外と使いやすかった。34はパワーを使い切れなかったかも。

残るはBNR32。さすがに33、34と比べると色あせてしまうが、4WDのAクラスマシン入門用としてはいいかも。

Bクラスは、シルビア系が中心。その筆頭は、これまた絶版になってしまったS15。ホンダ勢に隠れてはいるが、意外に速くバランスもよく使いやすい。FRのBクラスの上級者用として使えそう。

若干劣るが、S14もまた扱いやすいFRといえる。特にドリフトがしやすいので、中級者用としてお薦めできる。

残るS13、180SXだが、特に速さは感じないが、操作性はいいので、FRで走りたい人は、この車種を選んで乗るといいだろう。

個人的に好きなんですよね、このシルエット！　これでワゴンがあれば、買うんだけどなあ……。

BNR34 SKYLINE GT-R V-spec II

BCNR33 SKYLINE GT-R V-spec

そのスタイルから速さを感じるが、いかんせん車重が……。でも、好きなら使うしか！

S15 Silvia spec-R AERO

インテグラを撃墜するならS-15が筆頭？　ドリフトで追い回し追撃しよう！

車名	クラス	車重	パワー	トルク
SKYLINE GT-R V-spec II BNR34	A	1560kg	280ps/6800r.p.m.	40.0kg-m/4400r.p.m.
SKYLINE GT-R V-spec BCNR33	A	1540kg	280ps/6800r.p.m.	37.5kg-m/4400r.p.m.
SKYLINE GT-R BNR32	A	1480kg	280ps/6800r.p.m.	36.0kg-m/4400r.p.m.
Silvia spec-R AERO S15	B	1240kg	250ps/6400r.p.m.	28.0kg-m/4800r.p.m.
Silvia K's AERO S14	B	1250kg	220ps/6000r.p.m.	28.0kg-m/4800r.p.m.
Silvia K's S13	B	1150kg	205ps/6000r.p.m.	28.0kg-m/4000r.p.m.
180SX TYPE X RPS13	B	1210kg	205ps/6000r.p.m.	28.0kg-m/4000r.p.m.

年式形式の違い：同車種で何台も選べる車は年式の違いが基本となっているが、中にはスバルのように同車種・同形式だがバージョンの違うものが用意されている場合もある。

SUBARU

スバル

スバルといえばラリー4WD！新旧のインプレッサSTi四台にレガシィB4でAクラスが五台！

Aクラスのみを擁するスバルも、ラリーで磨かれたインプレッサ以外に、人気が高いレガシーB4が追加された。

スバル筆頭となるのは、マイナー前のWRXのSTiタイプRAスペックC！ その性能に偽りなし！ だが、走ってみると少々リスキーな感じがした。それを抑え込めばかなり速いのではないだろうか？

同じWRXのSTiプロドライブSタイプは、トルクが劣るのと車重が増した部分で遅い感じだが、意外にこれがリスクを解消してくれて使いやすかった。

旧型となるWRXのSTiでタイプRAバージョンVIは、トルクフルな感じではないが、ハンドルが意外に軽いので操作がしやすかった。

そして最後のインプレッサはWRXのSTiでタイプRバージョンVI。これまでのインプレッサに比べると見劣りしてしまう。ハンドル操作は軽快だが、回頭性が悪いという部分から、それを感じた。

残るのは、新採用のレガシーB4。さすがにインプレッサとは比べられないが、B4ならではの軽いハンドリングがAクラスのレベルの高さの不安を無くしてくれる部分がいい。

インプレッサを選ぶなら、やはりこの車だろう。使いこなせばメッチャ速いぞ！

GDB IMPREZA WRX typeRA STi specC

GDB IMPREZA WRX STi prodrive Style

スペックCをデチューンした感のある車だが、それが逆に操作性を良くしている！

BE5 LEGACY B4 RSK

速くはないが、軽い操作性はこのゲームに慣れるにはもってこいといえるだろう。

車名	クラス	車重	パワー	トルク
IMPREZA WRX typeRA STi specC GDB	A	1290kg	280ps/6400r.p.m.	39.2kg-m/4400r.p.m.
IMPREZA WRX STi Prodrive Style GDB	A	1430kg	280ps/6400r.p.m.	38.0kg-m/4000r.p.m.
IMPREZA WRX typeRA STi ver. [illegible] GC8	A	1240kg	280ps/6500r.p.m.	36.0kg-m/4000r.p.m.
IMPREZA WRX typeR STi ver. [illegible] GC8	A	1260kg	280ps/6500r.p.m.	36.0kg-m/4000r.p.m.
LEGACY B4 RSK BE5	A	1260kg	280ps/6500r.p.m.	36.0kg-m/4000r.p.m.

MAZDA

マツダ

RX-7は最終型と旧型、ロードスターは現行型と旧型の二車種からA～C三クラス四台を用意！

マツダといえば、やはりRX－7。この車もまた、世の中の事情により絶版車になってしまったが、その存在は今後も色褪せることはないはずだ。そのせいか、今作では新車が入っていないのが残念。しかし、用意されている車を見れば、落ち込むこともなくなるはず。

AクラスはRX－7の一台のみ。これで十分！ 7ならではの独特な回頭性をたんのうしたければ選ぶしか！

BクラスはIH型のRX－7のみ。良好な回頭性に逆に酔いそうな車だが、パワー不足が欠点。

そしてCクラスは、このクラス最強といえる現行のロードスターが用意されている。テールを振りやすいのだが、これを使いこなすには少々腕が必要になるだろう。

FD3S RX-7 TYPE RS

パワーは文句なし！ 車重も文句なし!! ワインディングは最高間違いなし!!!

NA6 ROADSTAR

非力ではあるが、丁寧にラインをトレースする練習ができる車。FR入門用だね！

車名	クラス	車重	パワー	トルク
RX-7 TYPE RS FD3S	A	1280kg	280ps/6500r.p.m.	32.0kg-m/5500r.p.m.
RX-7 GT-X FC3S	B	1250kg	205ps/6500r.p.m.	27.5kg-m/3500r.p.m.
ROADSTAR RS NB8	C	1030kg	145ps/6500r.p.m.	16.6kg-m/5000r.p.m.
ROADSTAR NA6	C	950kg	120ps/6500r.p.m.	14.0kg-m/5500r.p.m.

初心者も楽しめる！

ざざーっと全6メーカー33車種を見てきたが、ここでドライブゲームをバトルギアでデビューする方に、お薦めの車を紹介していこうと思う。

選ぶ基準は、単純に「非力である事」。車に振り回されないためである。

お薦めできる車のトップは、やはりヴィッツ。オーバースピードにならないのがいい！ ほかでは、FFで安定して曲がれるシビックになるかな。ドリフトの面白さを学びたければFRのロードスターだろう。キビキビ曲がれるMRのMR－Sがお薦めできるぞ！

速い車に慣れている人は、ゆっくりすぎて早くハンドルを切ってぶつかることも！

テールが振れにくいので非常に扱いやすい。おかげでインを突きやすい！

慣れてくれば、Aクラスだがハンドルが軽いレガシーもお薦めできる車だぞ！

車重の影響：重い車には慣性が大きく働くので、車重の違いは速く走る上で大きく影響する。エンジンパワーだけにこだわるのではなく、車重にも目を向けて選ぶ事も必要になる。

カプコン対戦格闘新時代の幕開け！

長き沈黙を破ってカプコンが放つ「CFAS」の続報を、新着画像中心にお届け。神の能力に目覚めし"コードホルダー"の実力やいかに。

Text：C・LAN

カプコン ファイティング オールスターズ
■メーカー：カプコン
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発 売 日：今冬予定
■使用基板：SYSTEM246

※掲載している情報および画面写真はすべて開発中のものであり、変更の可能性があります

「CFAS」は3D空間での対戦格闘ゲームである。そのためか、基本操作にも特徴的な部分が見られる。ボタンは弱強のパンチ、キックのほかに「回り込み」が用意されている。これを使えば、画面手前、および奥への移動が可能なのだ。また、回り込み中に攻撃ボタンを押せば、固有の回り込み攻撃を出せる。実際の避け性能や使い勝手は未知数ながら、これらを駆使した三次元的な攻防が、本作の力ギを握りそうだ。

ヒット数表示やファーストアタックなどとおなじみのメッセージは健在。ほかにもあるか!?

ポイズンの攻撃ヒットと同時に、謎のメッセージが出現。これが意味するところは？

ドラマチックに闘うために
システム総ざらい

先日のAMショーで判明した部分も含め、現在分かっているシステムを紹介。来るべき闘いに向けて予習しておこう。

ドラマチックフィニッシュ

試合前のVS.画面でスタートボタンを押して「勝利宣言」を行なっておけば、相手をK.O.した後にカウントダウンが開始される。この間に専用のコマンドを入力すれば、ドラマチックフィニッシュによる華麗な勝利演出を楽しむことができる。勝利宣言を行なうと何らかのハンデが付加されるらしいので(詳しい内容は不明)、使うかどうか迷うところだ。

勝利宣言
戦闘前に前に下準備が必要。VS.画面でスタートボタンを押して勝利宣言！

K.O.で勝利
K.O.で勝利することが必須条件。タイムオーバー勝ちは認められないぞ。

コマンド入力
カウントダウン中に固有のコマンドを入力すれば、めでたくドラマチックフィニッシュが発動！

D.D.のドラマチックフィニッシュがさく裂！ これを決めてこそ完全勝利だ。勝ち方にこだわるならぜひ。

ドラマチックカウンター

相手の技に合わせてコマンドを入力すると、自動的に回避しつつ専用の反撃技を繰り出すドラマチックカウンターが発動する。分かりやすくいえば、反撃技が一体となったブロッキングである。ゲージを消費するようなことは無く、押されている場面での戦局打破に活用できそうだ。ただし、タイミングや相手の技によっては反撃技をガードされることも。

相手の上、中段攻撃が読めたなら、思い切ってレバーを前へ。成功すると……

ドラマチックカウンターが発動！ ダメージは小さいが、反撃の足掛かりになる。

プログレススーパーアーツゲージ

対戦格闘ゲームは2(3)本先取で勝利というルールが標準的だが、「CFAS」では体力ゲージがゼロになると固有の演出後即座に戦線復帰し、相手の体力はそのままに2本目が始まる。この点は「ヴァンパイアセイヴァー」に近いが、本作では体力ゲージを失うたびにS.A.(スーパーアーツ)ゲージの上限が増えていき、より強力なS.A.が使用可能になるのだ。

S.A.はそれぞれのレベルに一つずつの計3種類。だが、1本目はS.A.ゲージがLv1までしかたまらない。

CFAS事典 **そのほかのシステムは？**：「CFAS」には上記の3種以外にも独自のシステムが多数見受けられた。この欄外にて、現在分かっている範囲で紹介していこう。ただし、これらのシステムはあくまでAMショーバージョンで導入されていたものであり、製品版にも存在するかどうかは分からないのでご了承願いたい。参考程度に受け止めてもらえれば幸いである。

魅惑の脚線美 春麗

カプコンキャラの女王、春麗も完成に向けて着々と開発が進んでいる模様。今回入手した画面写真から、新たにスピニングバードキックと『ストⅢ3rd』の天星乱花らしきS.A.の存在が判明。スタンダードキャラの一角として、使いやすく調整されることを期待したい。

孤高の挑戦者 リュウ

カプコン対戦格闘の顔である、求道の格闘家リュウ。本作でも、初心者から上級者まで幅広いニーズに応えてくれるスタンダードキャラとして活躍してくれそうだ。これまでの主だった必殺技は健在。回り込み攻撃は[illegible]で相手を吹き飛ばす[illegible]だった。

パワーエイジ アレックス

『ストⅢ』シリーズ以外の作品では初登場となるアレックス。ザンギエフがベースのハガーとはまた違った、スピードのあるアメリカンプロレスの体現者として、大暴れしてくれることだろう。投げキャラファンの期待に合わせ、ハガーとの差別化が図られている。

音速の疾風 ナッシュ

ガイルに代わって登場する(?)、ためキャラのナッシュ。ソニックブームとサマーソルトの二つで十分渡っていけそう。3Dという性質からか、全体的に突進技が少なめに感じられたが、ブランカやE.本田のようなタイプのためキャラが居るのかも興味深いところだ。

あの人は昔…… オールスターの素顔

既に見慣れた顔ぶれも多い『CFAS』だが、現在判明している12キャラの初出作品にスポットを当ててみよう。

目新しさを感じるのはハガー&ポイズンのファイナルファイト組だが、彼らも1989年の『ファイナルファイト リベンジ』に顔を出している。

オリジナルのシリーズ作品以外に登場していないのはバツ、アキラ、そしてアレックスの三人で、彼らは比較的近年の作品に登場したキャラクターたちだ。この辺りを考慮すると、今後追加されることが予想される2キャラ(+α)の傾向が、ある程度うかがえるかもしれない?

少なくとも、版権元の存在するマーヴルキャラやバニッシャーなどが登場する可能性は、正直薄いというのが現実的な考え方だろう。

ファイナルファイト(1989)

思えばこの作品からは、脇役を含め多数のキャラクターが対戦格闘ゲームに登場している。

ストライダー飛竜(1989)

自由度の高いアクションや演出などから、今なおファンが多い名作。続編も発売されている。

登場キャラ	初出タイトル	発売年
リュウ	ストリートファイター	1987
飛竜	ストライダー飛竜	1989
ハガー	ファイナルファイト	1989
ポイズン	ファイナルファイト	1989
春麗	ストリートファイターII	1991
ナッシュ	ストリートファイターZERO	1995
アレックス	ストリートファイターIII	1997
バツ	私立ジャスティス学園	1997
アキラ	私立ジャスティス学園	1997

CFAS事典 **空中コンボ**：特定の技をヒットさせると、相手を高く浮かすことが可能だった。さしあたって通常技での追撃はできなかったが、必殺技やＳＡならは可能かもしれない。あるいは特定の専用追撃技が用意されている可能性もある。こうした要素から派生する、空中受け身やダウン受け身などの回避システムが導入されるかどうかも気になるところだ。

魔性の高足 ポイズン

[illegible]から繰り出される蹴り技が印象深かったポイズン。本作でも足技中心のキャラになると思われるが、写真にはピンタ攻撃（投げ？）も見受けられる。ニューハーフという設定がまだ生きているのかが、密かに興味深いところである。

豪快パワフル市長 ハガー

ダブルラリアットで飛び道具をかわしつつにじり寄り、スクリューパイルドライバーで相手を恐怖のどん底に陥れる[illegible]人は変われど、そのベースはまさにロシアの赤きサイクロン、ザンギエフ。生粋の投げキャラ好きを自負している人は迷わず彼を使うべし。

熱血高校生 バツ

バツもアレックスなどと同様、プレイヤーキャラとしては親元であるシリーズ作品を初めて飛び出したキャラ。元が3D作品なだけに、違和感無く使えそうではある。とはいえ、どのキャラにもいえることだが、新システムが多いので戦術の大幅な見直しは必要だろう。

功夫ライダー アキラ

前回でもお伝えした通り、「CFAS」のアキラは二つの流派を切り替えながら闘うキャラとして生まれ変わったようだ（AMショーではポイズンとともに使用できなかった）。「ジャス学」シリーズからの継承技も多いようだが、[illegible]

集えカプっ子! 黄と青の旗の下に!

新規立ち上げなるか!? カプコン新作格闘ファンページ（仮）

長き沈黙を破り、ついに発表された『カプコン ファイティング オールスターズ』。我がアルカディアでも、カプコン久々の意欲作をバッチリゴッキリサポートしていく予定だ！　手始めに来月から、ファンのサポートページを激烈開催検討中！　手始めにカラーイラストを大募集しつつも、今後はさまざまなバラエティ要素をブチ込んでいく予定だ！　ひとまず、実現させるためにはキミたちの燃えたぎる情熱を形にしたイキのいい作品が必要なので、投稿の方、[illegible]一つヨロシク！

（兵庫県　ナナセ藍さん）

（兵庫県　こちこさん）

（[illegible]　げっつー未来さん）

俺たちはこんな投稿を待ってるぜ！

- CFAS登場キャラ・カラーイラスト
- CFAS2に出してほしい! オレの心のカプコンスター
- CFAS川柳

CFAS事典

空中投げ：空中投げは全キャラクターに標準装備されていた。なお、ドラマチックカウンターは地上専用らしく、空中では入力を受け付けていなかった。

スーパーキャンセル：必殺技の硬直をキャンセルしてS.A.を出せるシステム。すべての技が対応しているかはどうかは謎だが、これを使えばより高威力の連続技が可能になるはずだ。

サッカーゲームはこうでなくっちゃ！

Virtua Striker 2002

バーチャストライカー2002
- ■メーカー：アミューズメントヴィジョン/セガ
- ■ジャンル：スポーツ
- ■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
- ■発　売　日：2002年10月下旬(稼働中)
- ■使用基板：TRIFORCE

祝！　稼働開始!!　前作から1年半……ついに全国のゲームセンターに登場した『バーチャストライカー2002』。テクニック解説あり、選手データあり、大会情報あり……本誌でも今月から本腰を入れてこのゲームの情報をお届けしていくぞ。

Text：キャサ夫

バーチャストライカー2002 蹴球王決定戦 開催決定！

緊急報告！　この度『バーチャストライカー2002』の発売記念大会として、「バーチャストライカー2002 蹴球王決定戦」の開催が決定したぞ。腕に自信のあるバチャストプレイヤーの人は、ぜひ参加してみよう。「蹴球王」の座に輝いた人には豪華賞品が用意されているぞ。

大会の概要は下のカコミの通り。当日は大会優勝者を予想する恒例のトトカルチョや来場者全員の参加できる大抽選会などが行なわれるほか、歴代の『バーチャストライカー』シリーズの展示やアディダスコーナーの開設もある予定だ！

会場に急いでんだ
通してくれ～！

バーチャストライカー2002 蹴球王決定戦 大会概要

- ●大会形式：『バーチャストライカー2002』を使用した32人トーナメントのゲーム大会。「virtua-striker.com」または「セガモバ(※欄外参照)」にて事前に参加受け付けを行ない、30人の枠はあらかじめ決定。残り2席の参加枠をかけて、当日予選大会を開催。
- ●開催日時：本戦……12月7日(土)16：00～／当日予選……同日14：00～
- ●開催場所：セガ本社1号館 特設会場(最寄り駅：京浜空港線 大鳥居駅)
- ●賞　　品：大会参加賞として『バーチャストライカー2002』マフラータオル。優勝者には豪華賞品が!!

参加応募はこちらから

WEB　http://www.virtua-striker.com/

※セガモバ会員は会員ページより応募可能！

第40回アミューズメントマシンショー リポート!!

去る9月19日～21日に開催された、第40回アミューズメントマシンショー。そのショー会場のセガブースには、我らの『バーチャストライカー2002』が堂々出展された！　一般にお披露目されるのは初めてだっただけに、多くの人の目を引いていたぞ。

3日目の一般日には、アルカディアライターのキャサ夫&垂れ乳巌竜に来場者が挑戦するイベントも行なわれた。キャサ夫が2勝1敗1分、垂れ乳巌竜が0勝2敗2分……。ちょっと微妙な結果であるが、会場が盛り上がったから、まぁヨシということで(笑)。

「負ける気ナッシング！」と豪語した垂れ乳巌竜だったが、ふたを開けてみれば……。ちーん。

バチャストファンにはお馴染みの高橋哲也氏実況のもと、イベントは進行した。

バチャスト事典　セガモバ(セガモバイルフレンズ)とは!?：セガの新製品やイベントの情報、お得なクーポンメールなどを受けられるサービス。MEGUMIちゃんがキャンペーンガールを務めていることでも有名なこのサービスは、何と入会費、年会費が無料(通信費は自己負担)！　セガファンなら、加入しておいて損は無いぞ!!　入会は http://segamoba.jp/ へ！

基本が分かれば、楽しく遊べること請け合い！

テクニック解説 Part1 ～基礎編～

フランスやブラジルなど、個人能力の高い選手が集まったチームを選んだからといって、試合に勝てるとは限らない。ドリブルやパス、シュートなど、さまざまな操作を駆使してこそ、試合に勝つことができるというものだ。ここでは、『バーチャストライカー2002』の基本となるテクニックを解説していこう。

ボタンを押す長さを調節しよう

シュートやパスを行なう際、ボタンを押す長さによってボールの飛ぶ速さや距離などが異なってくる。目標地点に確実にボールを出すには、ボタンを押す時間の長さを手に覚え込ませておくことが大切だ。密集した状況になればなるほど焦り、その正確性が欠けてしまいがちだが、そういう場面でこそ冷静に操作することが重要だぞ。

シュートの場合は、シュートゲージが表示されるので、それを目安にしよう。

ショートパスの緩急

前線へパスを出す場合などは、ボールを長い距離飛ばさなければならない。ボタンを長めに押そう。

ショートパスを出したい場合は、出す方向へレバーを入れて、ボタンを一瞬だけ押す感じにする。

ロングパスの飛距離

ペナルティエリア付近まで攻められた場合は、ロングパスボタンを長く押してクリアしよう。

ロングパスボタンでもボタンを短く押せば、近距離で相手選手の頭を越すようなパスを出せる。

シュートやパスを出すときは、レバー入力によってある程度ボールに変化を付けることが可能だ。パスを出したい選手の位置関係などを考えてこのテクニックを使えば、より幅広いパスワークを組み立てることができるぞ。

レーダーを最大限に活用しよう

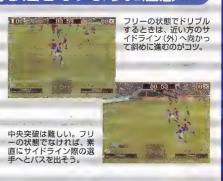
画面に映し出される範囲は思ったよりも狭く、画面外から現れた選手に簡単にボールを奪われることが多い。そこで、フィールド上の選手とボールの位置関係が把握できる、画面下中央にあるレーダーは常に確認しておこう。ゲームの展開が早くてボールから目を離すことができず、レーダーを見るのは困難かもしれないが、常時確認できれば、スルーパスや展開の良いパス連係など、素早い展開で相手陣地へとボールを運ぶことが可能となる。慣れないうちはロングパス時やフリーの状態でのドリブル時など、ちょっとしたスキにレーダーを確認するようにしよう。

選手の位置関係が分かりにくい状況でも……

ボールを持ち過ぎないように注意

本作は予想以上に相手選手のマークが早いため、ボールを持ち過ぎると簡単にプレスされ、ボールを奪われてしまう。レーダーを確認して、できるだけフリーの選手へと細かいパスをつなぐことが大切だ。時にはバックパスも使っていこう。

フリーの状態でドリブルするときは、近い方のサイドライン（外）へ向かって斜めに進むのがコツ。

中央突破は難しい。フリーの状態でなければ、素直にサイドライン際の選手へとパスを出そう。

空いているスペースにパスを出す

得点しやすいパターンは、センタリングからのダイレクトシュート。そのため、サイドライン際の選手にパスを送り、サイドから攻めるのが基本。フィールド中央でボールを持っている場合、意外にサイドライン際の選手がフリーなので、空いたスペースにパスを出そう。

フィールド中央の選手がボールを運び、サイドライン際の選手が空きスペースへ走る！

プレスがきついときは、サイドチェンジで相手ディフェンスを揺さぶってやるのもオススメ。

バーチャスト事典

ループシュートを使いこなそう：シュートを打つときに、レバーをゴールと反対側へ入力することでループシュートを打つことができるぞ。距離感をしっかりつかんでいないとうまくゴールさせることができないため、上級者向けのテクニックとなるが、相手のキーパーが前に出過ぎているときなど、状況に応じて使い分けてみるといいだろう。

BRAZIL
ブラジル

スタミナ 68%
オフェンス 67%
ディフェンス 65%
テクニック 70%
パワー 68%
スピード 70%

HOME

AWAY

FIFA2002ワールドカップを制した、サッカー王国ブラジル。個人能力が高く、スピードのある選手を取りそろえている強豪チームだ。レダウド、アロノウダの中央突破から得点へ結び付けることもでき、カグー、カシオスを使ったサイドからの攻撃も強力。ディフェンスが甘いところが唯一の欠点といえる。

選手データ

ポジション	選手名	身長	利き足	背番号
GK	マロクス	193cm	右	1
DF	ルディオ	188cm	右	3
DF	ジュロトール	186cm	右	4
DF	カリズ	180cm	右	5
DF	カシオス	168cm	左	6
MF	ジャイニーニョ	165cm	右	17
MF	ヴァンベシセ	182cm	右	14
DF	カグー C	176cm	右	2
MF	ロジナーウ	178cm	右	11
FW	レダウド	186cm	超左	10
FW	アロノウダ	183cm	両方	9

C……キャプテン

ブラジルならではの中央突破でゴールを襲う

フォーメーション 4-2-2-2

ダブルボランチのシステムながら、サイドからの攻撃は考えず、徹底的にレダウド、アロノウダへボールを集める完全中央突破スタイルのフォーメーション。このフォーメーションは前線へのスルーパスが重視されるため、中盤でのパス回しの展開が重要。サイドハーフはもちろん、ディフェンダーの選手も使ってうまくパスを回し、相手ディフェンスのスキを突いてフォワードへとパスを送ろう。

当たりの強いアロノウダによる個人技も意外に強力。アロノウダにボールを持たせることでディフェンスを引き付け、サイドへパスを出す戦術も有効だ。

相手PKエリア内でレダウド、アロノウダがボールを持っていれば、積極的にシュートを狙っても良し！ 個人能力の高さを活かして得点をもぎ取れ！

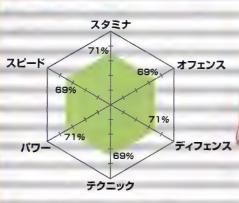
ポストプレイからのサイドアタックが理想

フォーメーション 3-5-2 DDH

ダブルボランチのため、守備力は高めだが、サイドハーフの選手をうまく使いこなすことで攻撃的な戦術も取れるフォーメーション。トップ下の選手を攻撃の起点とし、必ずボールを経由させる戦術が有効。トップ下の選手から相手ディフェンスの裏を狙った、アロノウダへのスルーパスが強力。また中盤では、ボランチからサイドハーフの選手へパスを出し、サイドライン際から相手ディフェンスを崩すのも有効。

右サイドのカグーを使った戦術が強力。センタリングエリアまでボールを持ち込んだら、中央のロジナーウ、レダウド、アロノウダにボールを合わせよう。

比較的全体身長が低いチームだが、センタリングが合えば、ダイレクトシュートで得点は可能。ブラジルならではの積極的なプレイで得点を狙え！

壁パスのコツ：短いパスをつないでディフェンスを突破したいときなどは、パスを受ける選手がボールを持つ前にショートパスボタンを先行入力で押してみよう。すると、ダイレクトでパスをつなぐことができるぞ。ディフェンスに詰め寄られる前にパスを出せるので、その後は良好な展開になりやすい。重要なテクニックの一つといえる。

選手データ				
ポジション	選手名	身長	利き足	背番号
GK	ブッロン	190cm	右	1
DF	マロディーリ C	187cm	両方	3
DF	ネクタン	187cm	右	13
DF	カネバルロ	176cm	右	5
MF	クク	181cm	左	4
MF	ゲッドゥーゾ	177cm	右	8
MF	トムマーデ	177cm	右	17
MF	ザンバレッタ	181cm	両方	19
MF	トッキン	180cm	右	10
FW	デムピロル	173cm	右	7
FW	ヴィレル	185cm	両方	21

C……キャプテン

完璧なディフェンスを誇るカテナチオ軍団イタリア。3-4-1-2といったフォーメーションで、バックにはマロディーリとネクタン、カネバルロといった運動能力に優れた鉄壁のスリーバックが控える。中盤からデムピロル、ヴィレルへつなぐスルーパスが強力で、カウンターアタックを得意とするチームだ。

守備を重視したカテナチオ型

フォーメーション 4-4-2 DDH

世界中で採用されている、最もシンプルかつ適応力の高いフォーメーション。均等に配置されたポジションから、さまざまな状況に対応でき、守備力も高い。一方、攻撃面では特化したものがなく、相手チームの欠点を突く戦術でカバーする形となるのが特徴。得点を狙うときは、中盤に居るサイドの選手を有効に使い、正確なクロスと前線へのスルーパスでフォワード選手へとボールを集めよう。

マロディーリ、ネクタン、カネバルロといったイタリアのバックスは強力。鉄壁な守備からカウンターアタックを仕掛けるのがイタリアの得意戦術だ。

鉄壁の守備はバックスによるものだけでなく、防御率の高いブッロンの存在も大きい。強固な守備から素早い攻撃へつなぐことを心掛けよう。

サイドを切り崩しセンタリングを上げろ

フォーメーション 3-4-1-2

フラットな中盤と3枚のディフェンダーで守備は万全。その半面、攻撃面はフォワードとトップ下の選手能力に頼った中央突破が得点の源となるので、決して攻撃的なフォーメーションとはいえない。点を取りにいくなら、オフェンシブに切り替えてサイドハーフの選手を前線に上げ、センタリングからダイレクトシュートを狙おう。その際、サイドの攻撃が得意なチームが相手の場合はカウンターに注意すること。

得点を狙うときは、オフェンシブスタイルに切り替え、サイドハーフの選手へボールを回し、積極的に前線へと押し上げることがキーポイントに。

得点源となるのはもちろんフォワードであるヴィレル、デムピロルの二人。当たりの強さを利用して、中央突破からの強引なシュートも狙うといいぞ。

バチャスト事典

ドリブルのコツ： 『バーチャストライカー』シリーズでは、ドリブルしている状態から90度ターンすることが難しい。90度でターンしようとすると、選手が一度立ち止まってしまうのである。スムーズにドリブルの方向を転換をしたいときは、45度ずつ方向を変えていくようにしよう。これを心掛けるだけで、ボールを取られることをグッっと減らせるはずだ。

頭文字D Arcade Stage Ver.2

ここが違うぜ「Ver.2」1
乱入対戦が可能に！

公道最速伝説を一人でプレイしているときにバトルを申し込まれると、プレイは一時中断。対戦バトルにモードが切り替わる。

乱入対戦を受け付けますか？

一人プレイでゲームを開始するときは、スタート前に乱入許可・拒否の設定が可能。プレイ中もスタートボタンで切り換えが可能だ。

強いヤツが生き残る！ 勝ち抜き制の乱入対戦

前作の対人戦では、双方同時にゲームをスタートさせなくてはならなかった。しかし、本作では乱入対戦が可能となっている！　一人プレイのときに、スタートボタンで乱入許可・拒否の設定が可能となっており、対戦に勝った方がプレイを継続できる形式になった。これでいつでも白熱のバトルが楽しめる！

左の画面のときに双方のドライバーがブレーキを踏むと、ブーストオフでの対戦となる。

双方ブレーキを踏んでいれば、対戦前の画面右上に「Boost Off！」の文字が表示される。

ブーストオフでガチンコ対決！

乱入形式のバトルは、バトルを挑んだ側がコース・時間・天候などを設定できる。また、バトル前に双方のドライバーがブレーキペダルを踏んでおくと、後続車救済処置（二車間の距離が離れた際に後続車にブーストがかかるシステム）が解除され、ブーストオフの状態でバトル開始。ガチンコで対戦することが可能だ！

頭文字D Arcade Stage Ver.2
- ■メーカー：セガ・ロッソ/セガ
- ■ジャンル：ドライブ
- ■操作方法：ハンドル+アクセル+ブレーキ+ギア
- ■発 売 日：2002年12月予定
- ■使用基板：NAOMI2

大好評『頭文字D』の続編がアーケードに登場することが決定！　二つのコースと新キャラクター、新車種が加わり、さらにバトルがヒートアップ！　原作ファンにはたまらない要素もさらに増えた本作の期待度は、ズバリ☆五つだ！　Text：キャサ夫

ポイントをためれば四峠走破に挑戦できる！　前作よりもさらにハードなドライブに！

タイムアタック終了後には、涼介による的確なアドバイスが。その名も「公道最速理論」。

文太に挑戦する際にも走行ポイントが必要。どんなバトルかはお楽しみ。

Ver.2 ここもCHECK 新ゲームモード「文太に挑戦」

本作では、「公道最速伝説」と「タイムアタック」のほかにゲームモードが一つ追加されている。その名も「文太に挑戦!!」。前作では、最後の最後に秋名（下り）で登場した文太。驚異的な走りでプレイヤーを圧倒させていたが、果たして本作でも彼は速いのか？　非常に気になるところだ。

タイムアタックモードでは、ゲーム終了後に高橋涼介が登場。走行テクニックや注意点、滑落としの回数など、細かい部分まで運転データを分析してくれるぞ。なお、前作にあったタイムアタックの「全コース制覇」は、本作で「四峠走破」に変更されている。

ふん……

プロジェクトK Ver.2
キャサ夫のインプレッション

AMショーにてお披露目された『頭文字D アーケードステージ Ver.2』をここぞとばかりに初プレイ。前作も感じたけど、演出や曲など、原作ファンにはたまらない出来栄え！　多くの人が望んでいたブーストオフや天候設定など、数々の要望に応えてくれているので、前作以上に楽しめることは間違い無しだ。後は1プレイ100円だったら言うことは何もないんじゃないかな……ん？

D事典
……い状態になっており、緊張感溢れるバトルを体験できる……

コミック10巻

上級・超上級コースがそれぞれ増えた!

高橋涼介率いる「赤城レッドサンズ」のホームコースである**赤城山**と、須藤京一率いる「エンペラー」のホームコースである**いろは坂**が、本作で新たなコースとして加わっている。赤城山は上級コース、いろは坂は超上級コースとなっており、いずれも道幅の狭く、難しいコースになっているぞ。

赤城山

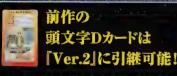
群馬エリア制圧を計画する須藤京一(エンペラー)との一戦。ドライビングセンスでは負けていなかったものの、マシン性能の差で破れてしまう拓海。お釈迦となった86のエンジンは、この後再び息を吹き返して生まれ変わる。拓海は自身の成長を確かめるべく、いろは坂へと向かう。

いろは坂

稼働開始は12月 続報を待て!!

コミック14巻

須藤京一との再戦のため、いろは坂に足を運んだ拓海。つづら折れの連続したヘアピンで86の奇怪なる走りに気付く京一。確かに、86は生まれ変わった。それも数段にパワーアップした86に……。京一に勝利した拓海は自信を持ち、正式に"D"のメンバーとなる。

前作の頭文字Dカードは「Ver.2」に引継可能!

何と、前作で使用していたカードが「Ver.2」に引継可能! 自分のカスタマイズしたマシンやためたポイントが、「Ver.2」のカードにある程度反映されるようだ。「Ver.2」が出るまでは、前作をやっていて損は無いぞ!

前作でためたポイントを使えるのがうれしい。なお、本作では対戦でもポイントが加算されるぞ。

Ver.2 ここもCHECK 新キャラクターや新車種・パーツの追加

前作から増えたのは、新コースだけではない。登場キャラクターや車種も大幅に追加されている。ちょっとした脇役も原作同様の演出で登場するので、『頭文字D』ファンにはたまらない出来になっているぞ。また、旧・新車種のチューニングパーツも大幅に追加されている模様。原作に登場するキャラクターのマシン通りにカスタマイズ&チューニングができるため、より一層『頭文字D』の世界へ入り込んで楽しめることだろう!

つい最近、原作で白熱のバトルを展開したカプチーノももちろん登場!

レインロードを得意とする赤城レッドサンズのホープ、中村賢太も登場する。

D事典

新情報続出でさらにヒートアップ!!

THE KING OF FIGHTERS 2002

ついに全国のゲームセンターで稼動となった『KOF 2002』。今回は全キャラクターの基礎攻略と、隠し技および新システムを解説。さらには隠し超必殺技、MAX2の一部を独占公開！

※記事中では以下の略称を使用している場合があります。

緊急回避・前方	前転
緊急回避・後方	後転
吹っ飛ばし攻撃	C+D
キャンセルでのつなぎ	Ⓒ▶
スーパーキャンセルでのつなぎ	Ⓢ▶

また、コマンド表にある「・」は、その前後のボタン（レバー）を順に入力することを表します。

IMPRESSION

シンプルになって帰ってきた『KOF』。最近の格闘ゲームは覚えることが多くて萎え気味……、なんて人にはぜひともお勧めしたい。深く考えずとも楽しめるハイスピードバトルは貴方の秋を彩るでしょう（ラオウ）。

ムック化決定！ 12月上旬発売予定!!

ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002
■メーカー：イオリス／プレイモア サンアミューズメント
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：10月10日（発売中）
■使用基板：MVS

悪は滅びず……「R」は生きていた!!

CPU戦の最後に待っているボスは、やはりというべきか、「[illegible]」での戦艦自爆からしぶとく生き延びていたオメガルガールだ。必殺技に磨きをかけ、パワーアップして帰ってきたぞ。本作も苦戦必至だ。

ピース・ディストラクション

新技。突進後に上に浮かせる連続攻撃で、くらってしまうと大ダメージ必至。

ジェノサイドカッター

おなじみ超強力対空技。強（？）は蹴り上げ後にたたき付ける攻撃が加わる。

ギガンテックプレッシャー

画面端まで運んでたたき付ける超必殺技。ガードできたら確実に反撃しよう。

カイザーウェーブ

本作のカイザーウェーブは超高速のもの（上）とワンテンポ遅れて出るもの（左）があり、かわしにくい。

オメガルガール

格闘スタイル	あらゆる格闘技をマスターした総合格闘術を使う
誕生日	2月10日
出身地	？
身長	197cm
体重	103kg
血液型	？
趣味	世界征服
好きな食べ物	好き嫌いはない
得意スポーツ	なんでもそつなくこなす
大切なもの	悪の心
嫌いなもの	正義

対オメガルガール ワンポイント攻略

普通に闘うと超反応で繰り出されるジェノサイドカッターのえじきになってしまうので、スキの大きい技を出してくるまで待ち、反撃を入れていくのが基本となる。

狙い目となるポイントは、突進技であるピース・ディストラクションの後。高確率でジェノサイドカッターを出してくるので、タイミングよく前転でかわし、着地のスキに連続技を決めていこう。

この技を見たら前転の準備を。ジェノサイドカッターを回避しつつ連続技を決めろ！

オメガルガール攻略補足：オメガルガールがしゃがみAやしゃがみBを出した後は、歩いて投げにくることが多い。ここで勝れれば大抵の技がヒットするので覚えておこう。また、オメガルガールの起き上がりをジャンプで飛び越えつつ技を出すと、反対側にジェノサイドカッターを出してくれることがある。うまくパターンに持ち込みたいところだ。

これで戦闘態勢は万全!!
未公開技一挙公開

前号のコマンド表には載っていなかった隠し技を一挙公開！ 実用的な技から趣味の技までさまざまだ。

Text：極限堂

ディスポジションフロッグ

蹴りで浮かせた後、高速で移動しつつ連続攻撃。その間にヒーローモードになり、空中から気弾を連発！ 最後は「天に代わってお仕置き完了！」のボイスとともに、相手を大爆発させる

サベージファイヤーキャット

タイガーロード同様、画面端からガード不能のクロスチョップでダイブ！ ヒット後は「虎は傷ついてからが本物なんだよ！」のボイスとともに乱舞攻撃を繰り出すぞ。

ブルーマンデー パレード

空中技に対してこの技が成立すると、空中の相手を抱え込んで地面にたたきつけるぞ。

悪夢…そして狂気

相手に走って近付き、ドスで一突き！ さらに倒れ込んだ相手を容赦無く踏み付けまくり、その後蹴り飛ばしつつ奇声を上げるというすさまじさ

肉まんRESPECT

どこからか巨大な肉まん（orピザまん）を取り出し、あっという間に完食してしまう。

キャラ	種別	技名 / コマンド	解説
キム	必	三空撃 三連撃中に↗+BorD・↓+BorD	三連撃1発目からの派生技。すべて連続ヒットするので、しゃがみB→しゃがみAからの連続技で活躍する。しかも、相手は受け身を取れないので起き攻めがやりやすい。
チャン	必	[illegible] ↓↓+BorD	大門の地雷震と同じ効果の地震を起こして立ち状態の相手を転ばせる。強攻撃から連続技になり、足の部分はスーパーキャンセルに対応している(鉄球大撲殺が連続ヒット)。
ケンスウ	超	肉まんRESPECT ↓↙←↓↙←+AorC	巨大な中華まんを一気食いする技で、3種類の演出と効果がある。ピザまんはハズレで何も起こらない。肉まんは体力が若干回復、まれに完全回復するものがあるぞ。
レオナ	特	覚醒 ↑↓↑↓↑↓+BD同時押し	体力を半分減らして暴走状態になる。動きが速くなり、ジャンプの軌道が低くなるのが特徴。また、ダッシュの姿勢が低くなるので、飛び道具の下をくぐることも可能。
メイ・リー	MAX	ディスポジションフロッグ （スタンダード中）A+C・B+D・A+B+C	突き上げるような蹴りを繰り出し、ヒット時は連続攻撃を見舞う。最初の蹴りの攻撃範囲が狭くほぼ密着状態でしかヒットしないが、演出が派手なので一度は決めてみたい。
メイ・リー	必	シャイニングサンダーブロウ （ヒーロー中）↓↘→+BorD	拳を突き出して勢いよく突進する。弱のみ強攻撃から連続技になる。強で出した場合は、ヒット、ガードに関係無く一定距離突進するので、相手の裏に回ったりできる。
山崎	超	悪夢…そして狂気 ↓↘→+ABCD同時押し	出が遅く強攻撃からでも連続技にならないが、ガード不能となっている。緊急回避で避けられてしまうが、空中の相手にもヒットするのでジャンプでは逃げられにくい。
クリス	必	リーディングハイ →・D・B	攻撃避けのような動作を行なった後、ソバットを繰り出す。避け中は打撃技に対して無敵だが、投げに対しては無防備。また、スーパーキャンセル対応技となっている。
クリス	必	リーディングロー ↓・D・B	避け動作を行なった後、下段蹴りを繰り出す（スーパーキャンセル対応）。リーディングハイは立ち、しゃがみどちらでもガード可能だが、こちらは下段攻撃となっている。
マキシマ	超	M2型マキシマビーム →←↙↓↘→+AorC	胸からビームを放つ技。威力は非常に高いのだが、射程が短い。出が遅く連続技に組み込めない、しゃがんでいる相手に当たらないなど、ヒットさせるまでの道は険しい。
ラモン	必	ハードオヴパラダイス ↓↓・A・C	背後の見えない壁を蹴ってバック宙攻撃を行なう。立ちガードされるとスキだらけになるが、しゃがみガードさせればスキは小さい。また、ダウン中の相手にもヒットする。
ラモン	超	サベージファイヤーキャット ↓↘→↘↓↙←+BorD	背後側の壁まで走っていき、三角跳びをした後、相手に向かってガード不能のフライングクロスチョップで特攻。ヒット時は空中殺法による乱舞技に移行する。
クーラ	MAX	ラ☆カチョーラ 空中で↓↘→↓↘→+BD同時押し	ノーガード状態の相手にしか決まらないが、決まるとダイアナ、フォクシー、キャンディーの三人を加えて屈辱的な攻撃を行ない、若干の体力とパワーゲージ1本を奪う。
アンヘル	MAX	ブルーマンデーパレード 空中攻撃に合わせて←→↓↘+BD同時押し	ウィンズ フェアグラウンドとコマンドは同じだが、空中からの攻撃を取った場合はこの技になる。演出が短めで威力も低いのだが……、追加技でもあるのだろうか？

アンヘル、メイ・リーの連係必殺技はキャラ別攻略にて！

アンヘルとメイ・リーが持つ連係タイプの必殺技にも隠された派生が！ それぞれP47、P51で詳しく説明しているぞ。

アンヘル

	技名	コマンド
特殊サークル技	[illegible]	→orニュートラルor←+BCD同時押し
UCフィニッシュ技	コズミックアーデンスヘイ[illegible]	↓↘→+A
	ロスト ホームランド	↓↘→+C
	[illegible]ランド フレ[illegible]	←↙↓↘→+BorD

メイ・リー（スタンダード）

	技名	コマンド
必	①ライトニングニードル	[illegible]+BorD
	→②スピニングエッジ	①中にBorD
	→アプローチングビートル	②中に+BorD
	→ディノサウルスフットプリント	①or②中に↓+BorD
	→ソードフィッシュ	①or②中に↘+BorD
	→ブレイジングイン[illegible]	①or②中に←+BorD
	→イントゥスカイ	①or②中に↑+BorD
	→③サプライズエア	①or②中に↙+BorD
	→サプライズエアーフィニッシュ	③中に↓+BorD

レオナの覚醒は通常技キャンセルでも発動することが可能。近距離立ちD（1段目）などをキャンセルして発動すれば、その後さらに通常技をつなぐことができるぞ。
ケンスウの肉まんRESPECT、まれに出る完全回復効果のモーション中は無敵になるので、ほぼ確実に体力を全回復できるのだ。負けそうなときはとりあえず食べてみる？

ジャキーンと光ったその後は？

MAX発動 in 2002

～戦術編～

本作はMAX発動の効果が多彩になっているが、マイナス効果もあるので有効活用には工夫が必要。いろいろな使い方を覚えてダメージを与えよう。

Text : MVP

有効なMAX発動の使い方は？今年はちゃんと考えて使わないと、ゲージのムダになってしまう可能性大。

NEW これぞ究極奥義!? MAX2

何と、MAX超必殺技を超える究極技、MAX2（マックスツー）が全キャラに用意されていることが発覚！ これは、

●体力が約4分の1以下

●MAX発動中

という条件を満たしていれば発動することができるぞ（ゲージを1本消費）。今回はひとまず14キャラ分を紹介！（P40参照）。

体力が残り少なく、かつMAX発動中限定という厳しい条件ではあるが……。

「一撃必殺！」何て叫ばれたら、もう使うしかねぇ～って感じ。

NEW 攻撃の幅を広げる!! クイックMAX発動

通常技や特殊技をキャンセルしてMAX発動を行なうシステム、それがクイックMAX発動だ。

通常のMAX発動とは違いゲージを2本消費してしまうが、発動モーションが無く即座に行動可能となるので、どこキャンを駆使した連続技やガードを崩す連係に移行することができるぞ。

キャンセルできない技からもクイックMAX発動は可能。必殺技のレバー部分を入力しつつ……

BC押しっぱなしで、発動後すぐに必殺技を出すこともできるぞ。いろいろと研究してみよう。

発動時のゲージ消費量

●通常のMAX発動　1本

●クイックMAX発動　2本

発動中のゲージ消費量

●超必殺技　0本

●MAX超必殺技、MAX2　1本

●スーパーキャンセル　上記＋1本

GAME SYSTEM ゲージ消費量

MAX発動、そしてMAX発動中に各種超必殺技を出したときのゲージ消費量は左の通り。MAX発動中は超必殺技を出してもゲージを消費しないが、MAX超必殺技は追加で1本消費。どちらもスーパーキャンセルで出した場合は余計に1本消費するぞ。また、各種超必殺技を出した時点でMAX発動は終了する。

ケンスウの龍爪撃は空中技だが、最後の1段は地上判定。どこキャンで地上技を出せる。

GAME SYSTEM どこキャンの仕組み

通常はキャンセルできない技からキャンセル必殺技を出す。それが「どこでもキャンセル（通称どこキャン）」だ。

ポイントは、MAX発動中のみ可能になることと、キャンセルで出せる技は対応技のみということ。対応技は「キャンセルしてほかの技を出せる」のではなく、「ほかの技からキャンセルで出せる」のだ。

また、直前の技の状態（地上or空中）に合った技しか出せない点にも注意。技によっては初段が地上判定、2段目以降が空中判定という場合もあるので、いつ対応技でキャンセルするかに気を付けたい。

また、地上通常技のみ空振りしたときもどこキャンが可能（ジャンプ攻撃は不可能）。

どこでもキャンセルの性質

●通常時はキャンセルできない通常技、特殊技、必殺技（飛び道具扱いの技は除く）を、下記の対応技でキャンセル可能

●使用するとタイマーゲージを全体の約5分の1消費

●同じ技を連続で出すことはできない（追加入力技を挟んでも不可能）

●のけぞり時間や追撃の可否などは通常時と同様

どこでもキャンセル対応技一覧

ついに全対応技が明らかに！ これを元に研究を重ね、華麗に決めてやろう！

キャラ	技	キャラ	技	キャラ	技	キャラ	技
マキシマ	デンジャラス・アーチ	シェルミー	シェルミーホイップ	山崎	ヤキ入れ	[illegible]	鬼焼き（強のみ）
	ブリッツキャノン		ダイヤモンドバスト		砂かけ		葵花
	マキシマ・スクランブル		アクセルスピンキック	ブルー・マリー	スピンフォール		琴月 陰
	マキシマ・リフト	クリス	ハンティングエア		ストレートスライサー	マチュア	デスペアー
ウィップ	ブーメラン・ショット		スクランブルダッシュ		バーチカルアロー		デスロウ
	アサシン・ストライク		シューティングダンサー・スラスト		M・リバースフェイスロック		メタルマサカー
	フック・ショット		シューティングダンサー・ステップ		M・ヘッドバスター		エボニーティアーズ
	ストリングス・ショット・タイプA		グライダースタンプ		リアルカウンター	バイス	ディーサイド
	ストリングス・ショット・タイプB	オロチ社	くじくだいち	ビリー	強襲飛翔棍		メイヘム
	ストリングス・ショット・タイプC	オロチシェルミー	やたなぎのむち		三節棍中段打ち		レイヴナス
ヴァネッサ	パンチャービジョン<前方>		しゃじつのおどり		雀落とし	山崎	サドマゾ
	パンチャービジョン<後方>		むげつのらいうん		火龍追撃棍		裁きの匕首
	フォビドゥン イーグル		らいじんのつえ		水龍追撃棍		倍返し
	パリングパンチャー	オロチクリス	つきをつむほのお	[illegible]	アッパーデュエル		
セス	落月		かがみをほふるほのお		ジェットカウンター		
	闇月	K'	クロウバイツ		スレッジハンマー		
	昇陽		ミニッツスパイク（地上／空中）	シェルミー	シェルミークラッチ		
	弓月	マキシマ	ベイパーキャノン		シェルミースパイラル		

ゲー豆知識 ダメージ補正について：MAX発動中は超必殺技以外の攻撃力が若干落ちてしまう。また、どこキャンを行なうとさらにダメージ補正を受け、その後の連続技の威力が減少する。このどこキャンによるダメージ補正は、一度連続ヒットを切れば元に戻るが……、やはり連続技に関しては、ダメージの大きいものを作ることは難しいのが現状だ。

どこでもキャンセル
戦術指南

どこキャンを有効に活用する方法はキャラによって異なる。用途をはっきりさせよう。

どこキャンを利用しても、延々と連続技をつなぐのは困難。連続技に使いやすい技やどこキャン対応技が、相手を吹っ飛ばしたり自らが空中に浮くタイプだと、何回もつなぐことは不可能だ。理想は「相手が地上のけぞり」「突進技が強い」という要素を満たした必殺技を二つ組み合わせることだが……それを持つキャラはほとんど居ない。
そこで、まずは必殺技を1回して威力の高い超必殺技につなぐことを考えるといい。

目標は高威力の「超必殺技」。どこキャンを[illegible]ってヒット[illegible]を行おうと[illegible]。

基本的な指針

- タイマーゲージを使い切るような長い連続技を決められるのはごく一部のキャラのみ
- 必殺技を2〜3個つなぎ、体力4分の1を奪うことを目標にする
- 大ダメージを与えたければ超必殺技へつなぐ(スーパーキャンセルを使うのも手)

実戦活用① ガードを崩す

中段判定の特殊技のほとんどは、普通に出した場合はキャンセルをかけられない。
しかし、どこキャンを使えば必殺技に、キャラによっては超必殺技までつなぐことができるので、中段の選択肢が強力になる。連続技が弱いキャラは、タイマーゲージがある限り起き攻めなどで二択を迫り続けるといい。
ダメージ効率は[illegible]に[illegible]れでも有効な行動なのは間[illegible]い[illegible]。ゲージが余る展開な[illegible]ら、クイックMAX発動→中段攻撃という関係も効果的だ。

中段攻撃は攻撃発生がやや遅いものが多いので、クイックMAX発動から狙うといい。強力な選択肢になるぞ。

実戦活用② ガードクラッシュ

MAX発動中でも攻撃力以外の技性能は通常時同様。ガードクラッシュ値も変わらないので、穴の少ない連係を組めれば、ガードクラッシュさせてそこに連続技を入れることも可能だ。元々ガードクラッシュを予測して連続技を決めるのはかなり難しいため、どこキャンを[illegible]かせる場面といってもいいだろう。[illegible]
[illegible]ージが赤くなったら(ガードクラッシュ寸前)近い合図。無理にでも発動して攻めるといい。中には1回のMAX発動でガードクラッシュを[illegible]。

画面端でしゃがみC→➡+A→雷煌拳を4セット[illegible]ガードクラッシュ[illegible]。

実戦活用③ 連続技

特定のキャラは連続技で大ダメージを与えられる。クイックMAX発動を使えば[illegible]ゲージの無駄も少ないので、積極的に狙っていきたい。
このクイックMAX発動で[illegible]必殺技を出す方法。キャンセルできない通常技からクイックMAX発動すると[illegible]で、[illegible]
[illegible]を入力した後にBC同時押しつつ[illegible]離しにすればOKだ。
なお、BとCのどちらでも必殺技が出る場合、Bの方が優先されるので[illegible]。

どこキャン連続技にクイックMAX発動は欠かせない? パワーゲージを惜しまず投入し[illegible]勝負だ。

今月の連続技 〜八神庵〜

●(相手キャラ限定)屑風→ダッシュ近距離立ちD→(クイックMAX発動)→琴月(1段目)→強鬼焼き(2段目)→琴月(1段目)→強鬼焼き(2段目)→スーパーキャンセル八稚女(→財華)

屑風からのゲージ3本使用連続技! ダッシュして近距離立ちD……

➡⬊⬇⬋⬅と入力しつつBC押しっぱなしでクイックMAX発動→琴月。

そして素早く強鬼焼きへつなぎ、これを2セット決める。入力が忙しい。

最後はスーパーキャンセルまで審発! もちろん財華もOKだ。

キャラ	技
ラルフ	バルカンパンチ
	ラルフキック
	ラルフタックル
クラーク	ナパームストレッチ
	マウントタックル
	フランケンシュタイナー
リョウ	虎砲
	飛燕疾風脚
	猛虎 雷神刹
ロバート	龍牙
	飛燕龍神脚
タクマ	虎煌拳
	猛虎 無頼岩
舞	龍炎舞
	必殺忍蜂
	ムササビの舞(空中)
ユリ	雷煌拳
	空牙
	百烈びんた

キャラ	技
キム	飛燕斬
	三連撃
チャン	鉄球大回転
チョイ	飛翔脚
	悲猿襲
アテナ	サイコソード(地上／空中)
	サイコリフレクター
	サイキックテレポート
	フェニックスアロー
ケンスウ	龍連牙 地龍
	龍爪撃
	穿弓腿
ジン	望月酔
	回転的空突拳
	柳燐蓬莱
	轟炎招来・改
レオナ	Xキャリバー
	グランドセイバー

キャラ	技
紅丸	真空片手駒
大門	地雷震
	超受け身
	雲つかみ投げ
	切り株返し
	超大外刈り
	根っこ返し
テリー	ラウンドウェイブ
	バーンナックル
	パワーダンク
	クラックシュート
アンディ	斬影拳
	空破弾
	幻影不知火
ジョー	スラッシュキック
	タイガーキック
	黄金のカカト
キム	半月斬

キャラ	技
ヂモン	ローリングソバット
	サマーソルト
	タイガーロード
クーラ	ダイアモンドブレス
	クロウバイツ
	カウンターシェル
	レイ・スピン
K9999	あっちへいってろォ!
	割れろォ!
	砕けろォ!
アンヘル	マッドマーダールーレット
	レブンカムイ
京	鵺摑
	R.E.D KicK
	荒咬み
	毒咬み
	七拾五式・改
紅丸	居合い蹴り

ゲーメスト **クイックMAX発動補足**:キャンセル可能な通常技から、クイックMAX発動を行なった直後に必殺技を出したい場合は、必殺技のコマンドの途中でBC同時押しを入力すればいい。BC同時押しが遅く必殺技コマンドが完成してしまうと、クイックMAX発動ではなく普通のキャンセル必殺技になってしまうので注意しよう。

懐かしのあの技も!?

14キャラクターMAX2公開

MAX超必殺技を超える究極技、MAX2。出せる状況は限られているが（P38参照）、性能や演出は魅力的なものばかり。今回は14キャラ分を紹介！

Text：ケンちゃん

山崎 竜二

ドリル!!

近距離で→↘↓↙←→↘↓↙←＋BD同時押し

相手を地面にたたき付けた後、無数の蛇使いで攻撃、最後に噛み付いて放り投げるコマンド投げ。暗転を確認してからでもジャンプで回避可能なので、ガード崩しには使いにくい。成立まで無敵時間が持続するので割り込みに使おう。

山崎らしい狂気にあふれた演出で、相手を打ちのめすぞ。

八神 庵

裏千弐拾九式・焔甌

↓↘→↘↓↙←→←→＋AC同時押し

暗転後、すさまじいスピードで相手に飛びかかり、つかんでたたき付けた後に巨大な火柱で攻撃する移動投げ。移動中は完全無敵なので、飛び道具をすり抜けつつ決められる。ただし、コマンドが複雑なのでとっさに出すのは難しい。

不用意な飛び道具に素早く反応し、手痛い反撃をくらわせよう。

K'（ケイ・ダッシュ）

クリムゾンスターロード

↓↘→・C・A

暗転演出中に前方へ伸びていく炎で離れた相手をロック、炎を使った連続攻撃を決めるガード不能技。発生自体は早めだが、移動距離が非常に短く、無敵時間も全く無いという欠点がある。使いどころが難しいMAX2といえる。

ガード不能ながら発生が早い半面、ダメージ自体はやや小さめ。

乾いた大地の社

XAPYMAΓЗДОН（ハルマゲドン）

B・D・A・ABC同時押し

雄叫びを上げながら拳を力まかせに振り下ろすガード不能技。発生は遅く無敵時間も無いが、出した直後から長い間ガードポイントが存在する。また、与えるダメージも大きく、一撃で体力ゲージの半分以上を奪うことができるぞ。

発生はかなり遅いが、ヒットしたときの見返りは相当なものだ。

七枷 社

「ERROR…」code ** 2002 **

↓↙←↙↓↘→＋BD同時押し

ヒットすると相手をロックして連続攻撃をたたき込む乱舞技。無敵時間は無いに等しいので、割り込みや起き上がりなどには役に立たない。通常攻撃からつながるほど出が早いので、連続技に組み込んで活用するといいぞ。

ダメージが大きいので、連続技に組み込んで積極的に狙たい。

草薙 京

伍百弐拾四式・神塵

近距離で→↘↓↙←→↘↓↙←＋AC同時押し

相手の頭部をつかみ爆炎を放った後、炎をまとって連続攻撃を見舞うコマンド投げ。前作と同じく暗転を確認してからでもジャンプで回避されてしまうが、発生まで無敵時間があるので、割り込みや起き上がり時に狙ってみよう。

回避されやすく決めるのは難しいが、ダメージは魅力的だ。

クーラ・ダイアモンド

フリーズ コンプレーション

A+C・B+D・A+B+C

ワンインチのような発生の早いモーションのガード不能技。ヒットすると相手を氷の中に閉じ込め、ダイアナ、フォクシー、キャンディーが次々と攻撃していく。リーチは短いが出は早く、近距離立ちCの1段目キャンセルで連続技に使える。

二人が次々と現れて攻撃。威力は高いので狙う価値はある。

ヴァネッサ

ガイア・ギア

→←↙↓↘→＋AC同時押し

「Go for Revenge!!」の掛け声とともにアッパー→竜巻をまとったストレートを打ち込む技。無敵時間は無いので割り込みや対空には使えないが、弱攻撃から連続ヒットするほど出が早いので、連続技用として活躍するはずだ。

「RB餓狼2」のリックをほうふつさせる、懐かしいMAX2だ。

麻宮 アテナ

サイコメドレー

↓↘→＋ABCD同時押しで始動、D・C・B・D・C・B・A入力後、↓↘→＋BC同時押しorAB同時押し

サイキック9と同じく追加入力型の技で、無敵時間は短いが出は早く弱攻撃からでも連続ヒットする。フィニッシュの桃色固め（右の写真）はダメージが大きく、ヒーリングアテナは自分の体力がゲージ5分の1ほど回復するのが特徴。

キム・カッファン

ゼロ距離鳳凰脚

近距離で↓↙←↙→＋ABCD同時押し

演出こそ通常版より地味だが、ダメージは非常に大きい。そして驚くべきことに性質はコマンド投げ！ 間合いが非常に広く、コマンド入力完成と同時に投げが成立するので、ガード崩しや連続技に活用できる優れたMAX2だ。

性能、演出内容ともに「餓狼2」の鳳凰脚をほうふつさせる。

テリー・ボガード

ライジング・フォース

↓↘→↓↘→＋AC同時押し

拳を前方に突き出しながら突進、ヒット時はショルダータックルからライジングタックルにつないで相手を吹き飛ばす。出が遅く連続技に組み込めない上、無敵時間も攻撃発生と同時に切れてしまうため、使い勝手はあまりよくない。

「餓狼MOW」の主人公、ロックのシャインナックルそっくり。

不知火 舞

不知火流・九尾の狐

D・B・C・C・↑

いったん上昇してから画面が暗転、前斜め下へ突進し、ヒットすると縦横無尽に飛び回りつつ連続攻撃を見舞う。ガード不能で、暗転後に攻撃判定が出るまでが早く、移動中は完全無敵。飛び道具に合わせるのが理想的な使い方か。

技の演出はランダムで変化する。とりあえず2種類は確認済み。

リョウ・サカザキ

天地覇煌拳

↓↘→↓↘→＋AC同時押し

一撃必殺の気合いを込めた正拳を繰り出す。攻撃判定が出る直前までしか無敵時間が続かないので、割り込みに使うと相打ちになりやすいが、ヒット時は相手を必ず気絶させることが可能。また、発生が早く、弱攻撃から連続技にできる。

「一撃必殺！」の掛け声とともに繰り出す強力な正拳突きだ。

レオナ

リボルスパーク

覚醒時に↓↙←↙↓↘→＋BD同時押し

発動モーションは通常のリボルスパークと変わらないが、ヒットすると左右を振り向きながら雄叫びを上げ、相手を爆発させる。無敵時間は攻撃判定が出る前に切れてしまうので、主に強攻撃からの連続技に使っていこう。

突進中は姿勢は低いので、飛び道具をくぐることも可能だ。

ゲー事典 **特殊なコマンドのMAX2**：オロチ社、クーラ、舞といった、ボタンを順に押していくタイプのコマンドは、弱攻撃やジャンプ攻撃を空振りし、その最中に入力すると比較的簡単に出すことができるぞ。また、このタイプのMAX2は、キャンセルのかからない通常技や特殊技でも、強制的にキャンセルして出すことが可能だ。

『KOF』の対戦って、どんな感じ？

KOF対戦入門

『KOF』における対戦の基本的な構造を、ドコよりも分かりやすく解説!!
これを読めば新規参入者でも充実した対戦ライフを送れること間違い無し。

Text：ラオウ

「KOF」の対戦に参戦したい！ 人用で練習した連続技を対戦で決めたい！ そんなアナタは必見です。

これが『KOF』の基本構図だ!!

上の図は対戦でメインとなる行動の相性を表したもの。いわゆる「三すくみ」状態なわけだ。

この中で最もダメージを期待できるのは跳び込み。ゆえにジャンプ防止技を封じるための足払いはややリスクが高め。これが跳び込みを中心とした駆け引きで、『KOF』の基本となる読み合いだ。

単純かつ強力！

跳び込み

『KOF』といえばジャンプ。ジャンプ絡みの攻防を知ること、すなわち『KOF』を知ることだ。

『KOF』はジャンプが非常に強力で、闘いのカギを握っている。それはなぜか？

まずは種類が多いこと。通常ジャンプに加え、小・中・大ジャンプと実に4種類もある。これらの使い分けにゲームスピードの早さも手伝って、直接迎撃されることは少なく、一瞬で相手に接近できるのだ。

また、当然だがジャンプ攻撃からは連続技を狙えるので、ダメージも期待できる。

防御側としては、ジャンプ防止技（跳び込んできた相手に当たりやすいけん制技のこと）を使って対抗するのがセオリー。しかしジャンプ防止技はダメージが小さいうえ、足払い系の技に弱い傾向にあり、ダウンを奪われて攻められるきっかけとなる。ゆえにジャンプが強力なのだ。

軌道の鋭い中ジャンプは駆け引きの中心となる。まずは自在に出せるようになろう。

足払い系の技でダウンを奪われ、相手に起き上がりを攻めるチャンスを与えることに。

ジャンプ防止技は有効なけん制手段だが、多用すると……

勝利への道標！

ガード崩し

うまく相手に接近したら、確実にダメージを与えていきたい。ガードで安定と思わせるな！

ジャンプ攻撃を当てることができても、ガードされて間合いが離れればそれまで。読み勝って接近したのだから、それなりの見返りがほしい。

ここでは基本的なガードを崩す手段を紹介。キャラによって向き不向きはあるが、とりあえず押さえておこう。

何だかんだで『KOF』はガードも強い。これをいかに崩すかも重要なポイントだ!!

ガード崩しその①

「スカし」

数あるガード崩し手段の中で、最もシンプルかつ強力なのが「スカし」。これは技を出さずに跳び込んで立ちガードを誘い、着地と同時に投げや下段攻撃を仕掛ける、いわば「ひっかけ技」だ。

心理的盲点を突いたこの戦術は、今も昔も『KOF』の基本となる重要なダメージ源だ。常に意識しておきたい。

ガード崩しその②

「連続ジャンプ」

こちらも非常に単純で、連続してジャンプ攻撃を仕掛けて相手のガードミスを誘うというもの。このときのジャンプは小・中ジャンプがいい。

特に効果を発揮するのは、めくり性能の高いジャンプ攻撃を持つキャラ。それを意識させれば、ただのジャンプ攻撃をめくりと勘違いしてくらってくれることもあるのだ。

相手はガードするのが非常に厳しい。仕掛ける自分も分からないほど強力。

京のジャンプ中⬇＋Cは強力。中ジャンプから連続で繰り返すだけで……、

そこで技を出さずに着地して投げ！ コマンド投げを持つキャラは特に使える。

たとえばラルフなら、ジャンプC＋Dを意識させれば相手はガードを固めがちに。

困ったときはコレ！

●ガードキャンセルC＋D

ジャンプによるラッシュが強烈でゲームスピードも速い本作。わけが分からずにやられてしまうこともあるだろう。

そうなる前に使いたいのがガードキャンセルC＋D。相手の攻撃をガードできれば、ほぼ確実に切り返すことが可能だ。

やられる前にガーキャンC＋D！ ゲージは使うものと考えよう。

●通常技での暴れ

『KOF』のラッシュは展開が早く、見てから対応するのは難しい。そこで、相手の動きを見ずにボタン連打で暴れてしまおうというのがこの作戦だ。使う技は出が早く対空性能のあるものが理想。

見事、2回目のジャンプを迎撃！ 一見無謀にも思えるが覚えて損無し！

パワーゲージが無いので……ガードした直後から割り切ってCボタン連打！

ゲー研 最初はどこから？：とりあえず攻めるときは中ジャンプからの連続技を狙い、守りに入ってしまったらガードキャンセルC＋Dを使う、と割り切って闘うと対戦の形になりやすい。攻めていればゲージはたまるので、最初はとにかく中ジャンプからの攻めを意識して行なってみよう。そのほかは慣れてから取り入れていけばいい。

対戦攻略
マチュア

高性能な飛び道具であるエボニーティアーズを軸に、迎撃中心の戦術を組み立てていこう。

Text：ケンちゃん

地上での立ち回り

地上戦では左のカコミで解説しているエボニーティアーズと、判定が強くジャンプ防止にもなる遠距離立ちCが主力。また、しゃがみDは発生こそ遅いものの、リーチが長いので相手のけん制技のスキに差し込む技として重宝する。

相手の連係に対する割り込みや対空には、発生の早いしゃがみCを使っていく。なお、割り込みに使う際は、常にキャンセルで弱メタルマサカーにつなぐといい。ガードされてもスキが小さい上、しゃがみCヒット時は連続技になるので見返りも大きいのだ。

割り込みに使うときは弱メタルマサカーまでセットで入力。ケズりダメージもなかなか。

対空技として強力なしゃがみC。発生が早いので、割り込みにも活躍してくれる。

ジャンプ攻撃の使い分け

跳び込みはジャンプBをメインに使おう。2段技なので、多少早めに出しても地上技につながるのが強みだ。だが、ガード時は1段目と2段目が連続ガードにならないため、無敵技で割り込まれる危険性があることに注意しておきたい。また、ジャンプの昇りで出せば中段攻撃として機能するので、ダメージは小さいがガード崩しにも使えるぞ。

発生は遅いがジャンプD＋Cでの跳び込みも強力。下方向への判定が強いので、通常技では落とされにくいのだ。

そのほか、ジャンプCおよびジャンプDは横方向に対して強いので、空対空で役立つことを覚えておきたい。

ジャンプCの空対空性能は本物。適度にばらまいておけば、跳び込みへのけん制になる。

エボニーティアーズから攻める

エボニーティアーズは発生こそ遅いものの撃った後のスキは小さい。そのため、離れた間合いから弾速の遅い弱を撃てば、それをダッシュで追いかけて攻めることが可能なのだ。ダッシュ中は相手の動きをよく見ておき、前転に対してはしゃがみAから連続技、跳び込みに対してはしゃがみCで迎撃と、臨機応変に対応しよう。

遠距離ではとりあえず弱エボニーティアーズを撃とう。攻撃判定が大きいため跳び越されにくい。

相手が前転で回避してきたら、反応してしゃがみA×3→強デスロウなどの連続技を決めていきたい。

連続技

① しゃがみB→しゃがみA×2 ⓒ 強デスロウ×3

② しゃがみC ⓒ 弱メタルマサカー

③ 近距離立ちD（2段目）ⓒ 強サクラリッジ

①は下段始動の連続技。密着以外ではしゃがみAを1発に減らすこと。ゲージがあれば①はノクターナル ライツ、②はヘブンズゲイトで締めればダメージアップ。

対戦攻略
バイス

優秀なけん制技とコマンド投げを併せ持つバイス。二つの武器をバランスよく使うことが重要だ。

Text：パチ

打撃技でけん制しコマンド投げを狙う

バイスの主な狙いは、強力な打撃技でプレッシャーをかけ、ひるんだ相手に各種コマンド投げを狙うこと。打撃技とコマンド投げ、この二つの要素をバランスよく使おう。

まずは遠距離立ちBがギリギリ届く間合いを保ちつつ、それでチクチクとけん制する。ここがバイスの得意とする間合いの一つだ。そのほか、ダメージの大きい弱ディーサイドを出したり、1歩踏み込んで遠距離立ちCを置いておく、といったけん制も重要。

けん制を嫌がって相手が跳び込んできたときは、しゃがみCで迎撃しよう。また、けん制の合間に空対空の垂直ジャンプC＋Dや、ジャンプ防止の遠距離立ちAを交ぜるのも有効。これらがヒットした後は接近するチャンスとなる。

相手が飛び道具を持っているキャラの場合、飛び道具を見てから強ウィザリングサーフェスを狙うのも効果的だ。

遠距離立ちCはダッシュから置いておくように出すといい。ジャンプ防止の効果もあるぞ。

遠距離立ちBでチクチクと攻撃。リーチが長くスキも小さい、非常に強力なけん制技だ。

けん制を嫌がって跳び込んできた相手はしゃがみCで迎撃。ここから接近を図ろう。

相手が固まっているようなら、跳び込みでの接近を狙っていく。ジャンプC＋Dでとりあえず近付いて接近戦を仕掛けたり、ジャンプCやジャンプBから連続技を狙おう。

接近戦では近距離立ちDが強力。レバーを前に入れておけばD投げになりやすく、相手が跳んでいれば対空になり、ヒット時は連続技を決められるので万能といえる。攻められているときに出すのも有効。

コマンド投げの使い分け

バイスが持つコマンド投げは、ゴアフェストとネガティブゲインが入力と同時に投げ判定が発生するタイプ、ブラックンドが発生は遅いが投げ判定が出るまで無敵のタイプとなっている。ジャンプ（技は出さない）やダッシュから狙うときは前者、小ジャンプBを当てた後に投げるときや割り込みには後者、と使い分けていこう。

ゴアフェストとネガティブゲインは発生が早いので、打撃技から連続技に組み込めることも利点だ。

ブラックンドは発生こそ遅いが無敵時間があるため、割り込みや通常技を当てた後に狙っていこう。

連続技

① しゃがみB×2→しゃがみA ⓒ 弱メイヘム→ミザリスロウブ

② 近距離立ちD（2段目）ⓒ ネガティブゲイン

③ 近距離立ちD（2段目）ⓒ →＋A ⓒ 弱ディーサイド

①は下段始動の基本連続技。②はダメージが大きく、ヒット確認してつなぐことも容易。③はゲージを消費せずに大ダメージを与えられるが、ほぼ密着状態限定。

マチュア補足：しゃがみCを対空に使うときは、キャンセルでエボニーティアーズを入力しておくのも手。根元部分で一方的に迎撃できたときは、着地した相手に弾を当てられるのだ。
バイス補足：しゃがみCは遠めからの跳び込みに対しては効果が薄い。そんなときは遠距離立ちD、といいたいところだが、発生が遅く判定もあまり強くない。ジャンプ防止技が重要!?

RYUJI YAMAZAKI

対戦攻略

山崎 竜二

リーチの長い技を数多く持っている山崎。それぞれの性能と役割を把握してうまく使いこなそう。

Text：極限堂

中間距離で立ち回れ

遠距離立ちA&D、しゃがみD、蛇使い・中段&下段と、リーチの長い攻撃が豊富なので、これらの技を使って中間距離戦を挑むのが基本となる。よく跳ぶ相手に対しては遠距離立ちAと蛇使い・中段、地上に居ることが多い相手にはしゃがみDと蛇使い・下段を主に使っていこう。

なお、しゃがみDと蛇使い・下段以外の技はほとんどのキャラのしゃがみ状態に当たらないのだが、前述の二つの技は空振り時のスキが大きいので注意。最低でもガードさせるように出していきたい。

蛇使い・中段は跳んだ相手に当たりやすく、空中ヒット時は[illegible]

垂直ジャンプDもなかなか強力。ジャンプ防止を兼ねたけん制技として使っていける。

防御面とガード崩し

相手がけん制技を嫌って跳び込んできたら、ギロチンで迎撃するのが確実でダメージも大きい。置いておく感じで出す垂直ジャンプDもオススメだ。サドマゾも悪くないが、攻撃までに若干時間がかかるので、当て身に成功しても[illegible]されてしまう可能性がある。

相手の跳び込みを許さなくなったら、ガードして様子を見つつ、チャンスがあればしゃがみCで割り込もう。しゃがみCは発生が早く、斜め上方向にかけて広範囲に攻撃判定が出るので使いやすい。

こちらから攻め込む際は、コマンド投げの爆弾パチキやドリル、中段技の➡+Aを駆使してガードを崩していこう。

跳び込んできた相手はギロチンで落としていこう。[illegible]

連続技

① 近距離立ちC Ⓒ▶ 砂かけ Ⓒ▶ 蛇使い・下段

② しゃがみB→しゃがみA Ⓒ▶ 蛇使い・中段orギロチンorドリル

③ [illegible]

①は砂かけが蛇使いでキャンセルできることを利用した連続技。②は下段始動の連続技で、締めはドリルを最高レベルまで上げたものが最大ダメージとなる。

蛇使いキャンセルを組み込め

キャンセルで蛇使いを出し、待機中（ボタン押しっぱなし）にDを押して通常状態に戻れば、通常技のスキを軽減できる。蛇使いキャンセルと呼ばれるこのテクニック、実は⬇⬋⬅後にABCのいずれかとDを押しっぱなしにするだけでOK。強攻撃後に蛇使いキャンセルを行なうと、ガード時でもほぼ五分の状態になるぞ。

しゃがみCを出したら、とりあえず蛇使いキャンセルまで入力しておこう。

ガードされてもほぼ五分の状態。相手にアドバンテージを取らせないぞ。

BILLY KANE

対戦攻略

ビリー・カーン

棒術使いのビリーは、中間〜遠距離で本領発揮！離れた間合いをいかにキープするかがカギだ。

Text：OYZ

ひたすらにけん制

ビリーはガード崩し能力が低いので、中間〜遠距離でのけん制に徹するのが基本。相手がこれを嫌って、スキの大きな技を出したり跳び込んできたら、反撃や迎撃で確実にダメージを与えていこう。

主力となるけん制技はしゃがみAと➡+A。アクセントとして遠距離立ちCを加えるのもいい。どれも先端をガードさせるように出していこう。

相手の跳び込みに対しては、ジャンプ防止技として置いておくなら遠距離立ちB、見てから迎撃するならしゃがみCや水龍追撃棍を使おう。

ジャンプ攻撃は小&中ジャンプCがメイン。見た目より攻撃判定が小さいので無理に当てようとせず、置いておく感じで早めに出すといい。

小&中ジャンプCは、空中からのけん制として当たるか当たらないかの位置で出そう。

必殺技補足

●強襲飛翔棍／発生の早い[illegible]なら弱攻撃から連続ヒットし、さらに追撃が可能なので[illegible]メージは大きめ。また、[illegible]下りの攻撃はスキが小さい（ガードされてもほぼ五分）。

●三節棍中段打ち／火炎三節棍中段打ち／三節棍中段打ち[illegible]で止めると間合いが離れず反撃を受けやすい。ガードキャンセル前転からコマンド投げなどをくらう可能性[illegible]るが、基本的には[illegible]中段打ちとセットで使おう。

●火龍追撃棍、水龍追撃棍／前者がジャンプ攻撃を[illegible]ードできる必殺技、[illegible]上技を取れる当て身技。後者は地面スレスレを攻撃する技は取れないので注意。

地上技を当て身することができる水龍追撃棍。1段目はスーパーキャンセル可能だ。

連続技

① しゃがみB×2 Ⓒ▶ [illegible]

② しゃがみC Ⓒ▶ 三節棍中段打ち〜火炎三節棍中段打ち

③ [illegible]（1段目）Ⓒ▶ [illegible]

①はダメージがそこそこ大きく安定した連続技。②は相手が大きなスキを見せたときなどに狙いたい。三節棍中段打ち後は必ず追加入力するクセを付けよう。

➡+Aの性能を把握

➡+Aは、足元への攻撃を回避しつつできる上、ジャンプ防止になりスキも小さいという優秀な技。ガードされてもビリー側が若干有利なので、連発して嫌らしく攻める手もアリ。5〜6回ガードさせればガードクラッシュを誘発できるので覚えておこう。ただし、座高の低いチョイやチンには当たらないので注意。

➡+Aはガードされても若干だがこちらが有利。前転で回避しようとする相手に対しては

様子見からしゃがみC→三節棍中段打ち+αでダメージを与えよう。しゃがみC→➡+Aもお手軽。

ゲー攻

山崎補足：「'98」では蛇使いにガードキャンセル前転を合わせられると手痛い反撃をくらったが、本作ではコマンド投げでギリギリ反撃される程度。積極的に使っていけるぞ。

ビリー補足：垂直ジャンプCは攻撃範囲が下方向に広く、ジャンプ直後に出せば中段として機能する。ヒット後は着地前に反撃をくらってしまうが、トドメには最適!?

BLUE MARY
ブルー・マリー
Text：ケンちゃん

↑+Bが無くなったことでタメを維持しながらしゃがみBを出せるようになり、ストレートスライサーを使う機会が増えた。弱の終わり際を当てればガードされてもほぼ五分なので、[illegible]からの奇襲にもってこいなのだ。
対空技は前作同様無敵時間のある強バーチカルアローが有効だが、少し早めに出す必要があるので注意。とっさの状況ではリアルカウンターで避けてしまうのも手だ。避けた後はすかさずバックドロップ・リアルを決めよう。

奇襲には弱スピンフォールも有効。中段でガードされても反撃を受けにくい。常にM・スパイダーまで入力しておこう。

連続技
①は密着状態限定。間合いが遠いときは→+Bを→+Aにしよう。③は中段始動の連続技。ガードされると危険だがダメージが大きいので積極的に狙いたい。

① [illegible]→ストレートスライサー～クラブクラッチ
② しゃがみB→しゃがみA Ⓒ M・ダイナマイトスウィング
③ →+A [illegible] M・ダイナマイトスウィング

IORI YAGAMI
八神 庵
Text：ラオウ

庵の狙いは強力な連続技とコマンド投げである屑風。よって、いかに接近するかが課題だ。
基本的にはジャンプの素早さを活かして小or中ジャンプで跳び込んでいくといい。使う技は、[illegible]と[illegible]。
相手のジャンプ防止用けん制技（立ちBなど）[illegible]。また、しゃがみCなどの強力な対空技で待つ相手には、ダッシュで接近して屑風とジャンプに強い近距離立ちDを使い分けて攻めよう。

[illegible]なラッシュに完全対応するのは至難の業。たとえ返されても「読み負けた」と割り切って再度攻め込もう。

連続技
①は基本連続技。コマンド入力に自信があれば、葵花を→+A→キャンセル八稚女～財華に。②は琴月が葵花よりも減るのがポイント。③はMAX版でもつながる。

① しゃがみB→しゃがみA Ⓒ 弱葵花×3
② 屑風→ダッシュ近距離立ちC Ⓒ 強琴月
③ ジャンプ中←+B→しゃがみC Ⓒ 八稚女

MAXIMA
マキシマ
Text：パチ

遠距離ではベイパーキャノンでのけん制がメイン。弱と強を使い分けたりC+D空振りキャンセルで出すなど、タイミングをずらしてけん制しよう。リーチの長いしゃがみDやジャンプ防止になる遠距離立ちAを交ぜるのも効果的。
跳び込みには空中戦に強いA、判定の強いC+D、めくり性能の高いCを使っていこう。
接近戦ではデンジャラスアーチを狙うほか、ガードポイントのあるしゃがみCを使って割り込みからの連続技を狙うのも有効だ。

接近戦ではしゃがみCのガードポイントがお役立ち。攻められている状況から[illegible]。

連続技
①は割り込みからの連続技。間合いが近ければマキシマ・スクランブル+αも入る。③は対空連続技。↑+C後、キャンセルせずにブリッツキャノンを出そう。

① しゃがみC Ⓒ 弱ベイパーキャノン
② めくりジャンプC→しゃがみA×2 Ⓒ マキシマ・スクランブル～ダブルボンバー（2段目）Ⓢ マキシマリベンジャー
③ ↑+C→ブリッツキャノン

K'
K'（ケイ・ダッシュ）
Text：極限堂

K'の対空技はクロウバイツだが、弱は相打ちになりやすく、強は出が遅く着地ガードされやすいので、これに頼った闘い方はできない。相手に攻め込まれる前に、強力なジャンプDを使って積極的に攻めていこう。中間距離では、しゃがみD→キャンセル弱ミニッツスパイク～ナロウスパイクが有効（しゃがみDを[illegible]動こうとした相手に当たりやすい）。しゃがみDの先端を当てるようにすれば、ガードされてもナロウスパイクまで出し切ってOKだ。

ミニッツスパイク～ナロウスパイクは奇襲技として単体で使っても強力。先端を当てるように出していこう。

連続技
②はミニッツスパイクが当たる前にナロウスパイクへ派生させる。③はなるべく低い位置でチェーンドライブのサングラスを当てるとクリーンヒットしやすい。

① しゃがみB→しゃがみA Ⓒ 強アイントリガー～セカンドシュート
② 近距離立ちD Ⓒ →+A Ⓒ（ミニッツスパイク）～ナロウスパイク Ⓢ ヒートドライブ
③（画面端）ジャンプD→しゃがみA Ⓒ 強アイントリガー～セカンドシェル→チェーンドライブ

VANESSA
ヴァネッサ
Text：極限堂

本命はダッシュパンチャー→チャンピオンパンチャーの連続技。ダッシュパンチャーはしゃがみCから弱で出して連続ヒットを狙うほか、移動中は姿勢が低くなっているので、相手のけん制技に合わせて単発で出してもいい。
また、フォビドゥン イーグルは硬直が短いので、ガードされても問題無い。ヒット時には追撃が可能なので、相手が動きそうなところに置いておくと効果的だ。通常技キャンセルで出すなど、連係にも使っていけるぞ。

[illegible]ダッシュパンチャー。相手のけん制技をくぐ[illegible]ンチャンスから大ダメージだ！

連続技
ダッシュパンチャー後は弱パンチャービジョン<前方>で移動。ここで[illegible]と入力しているので、その後↓↘→+AorCでチャンピオンパンチャーを出せるぞ。

① 近距離立ちC（2段目）Ⓒ →+A（1段目）Ⓒ フォビドゥン イーグル→前方大ジャンプD
② ジャンプC→しゃがみC Ⓒ 弱ダッシュパンチャー→（弱パンチャービジョン<前方>→）チャンピオンパンチャー
③ しゃがみB Ⓒ →+A（1段目）Ⓒ（パンチャーウィービング→）近距離立ちC（2段目）Ⓒ →+A（1段目）Ⓒ クレイジーパンチャー

WHIP
ウィップ
Text：ラオウ

ウィップは地上通常技がやや使いにくいので、ジャンプ攻撃を中心に闘っていくことになる。
垂直ジャンプからは判定の強いAやダウンを奪えるC+Dを早めに出すことで、相手のジャンプをけん制する。前方ジャンプで跳び込むときは、2段技ゆえに攻撃持続時間の長いDと、連続技を決めやすくめくりも狙えるCを使おう。
対空技は超必殺技のソニック・スローターが強力。ジャンプ攻撃でけん制した後などは、コマンド入力を仕込んでおくといい。

[illegible]と対空ソニック・スローター。ゲージに[illegible]。

連続技
[illegible]は間合いが遠ければ近距離立ちBを2発に増やせる。②のデザートイーグルは2発目が弾の補充になるので、1ラウンド1回で我慢しておこう。③は趣味の技。

① ジャンプ[illegible]→近距離立ちB→しゃがみB Ⓒ 弱ブーメラン・ショットorソニック・スローター
② D投げ→デザートイーグル
③ ストリングス・ショット・タイプB→近距離立ちD Ⓒ →+A×5 Ⓒ 弱ブーメラン・ショット

マリー補足：対空にはM・ダイナマイトスウィングも強力。あらかじめA・Aと素早く入力しておき（立ちA空振り）、相手が跳び込んできたら→・B・Cと入力するといい。
K'補足：空中の相手に強クロウバイツをヒットさせた後は、追加攻撃を出してもほとんどヒットせず、わずかにスキが増えてしまう。出すとゲージはわずかにたまるが…。

RAMON
ラモン
Text：極限堂

空対空で頼りになるジャンプC＋Dを使ってけん制しつつ、めくりを狙えるジャンプCを使って跳び込み、接近戦を挑もう。相手がジャンプ防止技でけん制してくるようなら、姿勢が低くなるしゃがみDで足元を攻撃するといい。

接近したら、中段攻撃のローリングソバット、下段技の近距離立ちBからの連続技、コマンド投げのタイガーネックチャンスリーを使い分けて攻めたり、強攻撃→↘+B→強フェイントステップを使ってラッシュをかけよう。

しゃがみDは出の早さ、リーチともに優秀。姿勢が低くなるので、相手のけん制技をくぐりながら攻撃できるぞ。

連続技

①はフェイントステップ後少しダッシュすること。②は下段攻撃をヒット確認しての連続技。キャンセルしなくても成立する。③は中段攻撃からの連続技だ。

① 近距離立ちC Ⓒ ↘+B Ⓒ（強フェイントステップ→）しゃがみC Ⓒ ↘+B Ⓒ エル・ディアブロ・アマリロ・ラモン

② [illegible]タイガースピン

③ ローリングソバット～フライングボディアタック～引き起こし Ⓢ タイガースピン

SETH
セス
Text：極限堂

地上でのけん制技が乏しいので、常に空中戦を挑むような闘い方をしよう。リーチが長い垂直ジャンプBと攻撃判定の強い闇月をメインに、相手を空中から押さえ付けていきたい。

苦手な地上戦は、→+Aと遠距離立ちBで立ち回ろう。→+Aはスキの大きさが気になるが、先端を当てるように出すなどしてうまく使っていきたい。接近戦では、しゃがみAから↘+Bまで出し切って、ヒットを確認したら入り身 離月まで決めて相手の体力を奪っていこう。

攻め込まれて苦しいときは双掌昇陽をぶっ放すのもアリだ。クリーンヒットしなくても仕切り直すことができる。

連続技

①は最後を近距離立ちDにすると威力は上がるが、安定性に欠ける。②は強胴崩しの後に少しダッシュすること。③の双掌昇陽は1段目のみのヒットとなる。

① しゃがみA×2 Ⓒ ↘+B Ⓒ 入り身 離月→近距離立ちA

② 強胴崩し→しゃがみC Ⓒ ↘+B Ⓒ 弓月～矢月

③ [illegible]双掌昇陽

ANGEL
アンヘル
Text：OYZ

判定が強く持続時間も長いジャンプ中↓+Dによる跳び込みが強力。これで相手を固め、ジャンプC、D、C+Dからアンチェインを狙おう。

中間距離では、突進力の高いレッドスカイ オブ ヤボネシアや、判定の強いレブンカムイが有効。前者は基本的にガード後有利なので攻めの起点になり、後者は先読み対空になる。

防御面は強力な対空技や無敵技が無いので厳しい。攻撃判定が高めに出ることに注意しつつ、ガードキャンセルC+Dを狙っていこう。

センスレッツフィスツによりしゃがみBからの連続技が可能に。1段目はヒットバックが無いのでその後もつなぎやすい。

連続技

①は待望の下段始動連続技。遠いと→→+AorCが空振りしやすいので注意。②はアンチェインを使った連続技の基本形。ゲージがあれば③にすれば大ダメージ。

① しゃがみB→しゃがみA Ⓒ【←→+BorD（1段目）～↓+AorC～→→+AorC】→前方大ジャンプD

② 近距離立ちD Ⓒ →+B（1段目） Ⓒ【↘+B～→+BorD～↓↘→+C】

③ 近距離立ちD Ⓒ →+B（1段目） Ⓒ【↘+B～↓+AorC～←→↓↘+AorC】

アンチェイン連係ルート＆技解説

●アンチェイン始動技

①フォーマリスツ ブルー	↘+B
②[illegible]	↘+D
③センスレッツ フィスツ	→→+BorD
④レブンカムイ	↓↘→+AorC
⑤ビヨンド ブレイムス	←→↓↘→+BorD

●アンチェインサークル技

⑥バイバイ リュウグウ	↑+AorC
⑦[illegible]	↑+BorD
⑧[illegible]	→+AorC
⑨[illegible]	→+BorD
⑩[illegible]	↓+AorC
⑪[illegible]	↓+BorD

●特殊サークル技

⑫オーマガトキ	[illegible]

●アンチェインフィニッシュ技

⑬[illegible] スカイ	→→+A
⑭ステート オブ ヒートヘイズ	→→+BorD
⑮[illegible]	→→+C
⑯[illegible]	↓↘→+A
⑰[illegible]	↓↘→+C
⑱ビヨンド ブレイムス	←→↓↘→+BorD
⑲[illegible]リアリティー テスト フォー リベラリスツ	←→↓↘+AorCorAC同時押し

アンチェインとは、[illegible]の4パートで構成された連続攻撃の総称。基本的な流れは始動技→サークル技→フィニッシュ技で、サークル技のみ1パートで複数の技を繰り出すことができる。上図に沿って時計回りor反時計回りに1回転（6技）までつなげられるぞ。

サークル技後はどの技からでもフィニッシュ技に移行することが可能（前作での特殊な制限は無くなった）。また、特殊サークル技もすべてのサークル技から出すことができ、さらにフィニッシュ技へと移行できる。

KULA DIAMOND
クーラ・ダイアモンド
Text：OYZ

ジャンプ攻撃と対空技が強力なクーラ。跳び込みに使う技は、対地性能が高いCと、空対空で強いB。ジャンプCは小or中ジャンプの昇りで出せば中段攻撃としても機能する。

対空はしゃがみCが超強力。この技で迎撃できないほど強力な判定を持つ跳び込みに対してのみ、弱クロウバイツを使っていこう。

中距離～遠距離では弱ダイアモンドブレスでのけん制がメイン。相手の飛び道具を跳ね返せるカウンターシェルも忘れずに使おう。

連続技の威力もなかなか。弱レイ・スピン～追加攻撃（シット）で浮かせたら、引き付けて強クロウバイツを決めよう。

連続技

①は跳び込みから狙いたい。強クロウバイツは引き付けて出せば2ヒットする。そのほか、近距離立ちCからは各種超必殺技もつながる。②は下段からの連続技。

① 近距離立ちC（2段目） Ⓒ 弱レイ・スピン～追加攻撃（シット）→強クロウバイツ

② 近距離立ちC（2段目） Ⓒ 弱レイ・スピン～追加攻撃（シット）→強クロウバイツ

③（画面端）近距離立ちC（2段目） Ⓒ 弱ダイアモンドブレス→弱レイ・スピン→強クロウバイツ

まずは始動技について。①は踏み込みながらの下段技。②は中段技。③は発生の早い後ろ蹴り。④は判定の強いボディブローで、強のガードクラッシュ効果は無くなった。⑤は移動技で、相手に接触前にサークル技を入力すると、弱はタックル後、強はいきなりサークル技が出る。

次にサークル技。⑥⑦が上段技、⑧⑨が中段技、⑩⑪が下段技なのは前作通りだが、⑩⑪の無敵時間は無くなった。

⑫は無敵状態になる技（終わり際にスキはある）。レバーを入れているとその方向に移動する。この技で相手の割り込みを回避して反撃しよう。

最後にフィニッシュ技。⑬はヒット後浮いた相手に追撃可能。⑭は3段技で2～3段目が中段。⑮はガード不能の打撃技。⑯はジャンプしてつかみかかる移動投げ。⑰は発生が早いコマンド投げ。⑱は弱強ともに強の⑤と同じ性質だ。

⑫は攻撃避け的な性質を持つ技。相手の割り込みを読んで回避しよう。

⑮は中段のかかと落とし。リーチは短めだが、いきなり出せるのでガードされにくい。

移動投げの⑯は、ガードしている相手にはもちろん、地上技で暴れる相手にも有効。

ラモン補足：よく跳ぶ相手に対しては、空対空のジャンプC＋Dのほか、ジャンプ防止になる遠距離立ちAでのけん制も有効。やや近めの間合いで使っていこう。
クーラ補足：しゃがみB数発からは強クロウバイツ（1段目）→スーパーキャンセルダイアモンドエッジとつなぐことも可能。しゃがみBの最後を遠距離立ちBにすると多少決めやすい。

KYO KUSANAGI
草薙 京　Text：ラオウ

京は連続技が強力な半面、強力なけん制技やコマンド投げが無いため、通常の立ち回りではダメージを与えることが難しい。よって起き攻めで勝負をかけたい。受け身不能のダウンを奪えるR.E.D.KicKやD投げを決めた後などが狙いどころだ。中ジャンプ⬇+Cを重ねてめくりにいこう。相手の頭上を狙い、ジャンプの頂点付近で当たるように出すのがコツだ。

対空技は強鬼焼きのほか、相打ちも多いが早出しのしゃがみCが信頼できるぞ。

奈落落としはのけぞり時間が長くヒットバックも大きいので、連続技を狙うときは早出し気味がいい感じだ。

連続技

①は基本連続技。②は画面端限定で相手によっては七瀬が当たらない。③は大蛇薙を一瞬ためてから出すことで発生が早くなることを利用。難度は非常に高い。

① 近距離立ちC Ⓒ 荒咬み～罪詠み～罰詠み～鬼焼き

② (画面端) 近距離立ちC Ⓒ 強七拾五式・改→弱轢鉄→荒咬み～九傷～七瀬

③ 近距離立ちC Ⓒ ➡+B Ⓒ 大蛇薙

K9999
K9999 (ケイ・フォーナイン)　Text：パチ

中間距離から➡+Aやあっちへいってろォ！でけん制しつつ、跳び込みやガードされても有利な突進技の砕けろォ！を使って攻め込もう。

跳び込む場合はジャンプA、Cを使い、ヒット時は連続技、ガードされたら中段の近距離立ちBや下段のしゃがみBでガードを崩しにいく。

ゲージがたまった状態では、けん制しつつ➡⬅⬇⬋⬅を繰り返し入れ込み、相手が跳んだら⬊+Aで月…、飛び道具を撃ってきたら⬊+Bでてめぇも往っちまえ!!を出して迎撃しよう。

砕けろォ！はスピードが速く対応されにくい。発生が早い弱をメインに固め、中段の強を交ぜて連続技を狙おう。

連続技

①は下段始動の連続技。しゃがみDの代わりに月…を決めることもできる。②は中段からの連続技。ダッシュするのはほんの一瞬でいい。③は対空連続技だ。

① しゃがみB→立ちB Ⓒ しゃがみD

② 強砕けろォ！→ダッシュ近距離立ちC (3段目) Ⓒ ➡+A (1～3段目) Ⓒ 月…

③ 割れろォ！ Ⓢ 月…

GORO DAIMON
大門 五郎　Text：パチ

下段攻撃の遠距離立ちB、リーチの長い遠距離立ちC、ジャンプ防止性能の高い遠距離立ちDでけん制しつつ、ジャンプC+DやジャンプDで跳び込むのが基本。跳び込みに成功した後やダウンを奪った後はコマンド投げを狙おう。

コマンド投げは使い分けが重要。技を当てた後に投げるときは超大外刈り、技を出さないジャンプ後や連続技には天地返しを使おう。また、嵐の山は全身にガードポイントがあるので強力。スキも小さいので狙う価値はある。

天地返しは技後の硬直が短いため、決めた後は起き攻めを狙うチャンス。ここからの攻めで一気にKOを狙いたい。

連続技

①は弱攻撃始動の連続技。⬊+Cは超必殺技でのみキャンセル可能なので、ほかの技が暴発することは無い。③は⬊+Cのカウンターヒットを意識して狙おう。

① しゃがみA Ⓒ ⬊+C Ⓒ 地獄極楽落とし

② ジャンプD→近距離立ちC Ⓒ 天地返し

③ ⬊+C (カウンターヒット) →雲つかみ投げ

BENIMARU NIKAIDO
二階堂 紅丸　Text：OYZ

跳び込みから攻め崩すのが紅丸の基本戦法。ジャンプ攻撃は空対空性能が高く空中投げの入力も兼ねているCが強力だ。Dのめくり性能が落ちているので、こちらを主力として使おう。

相手にガードを意識させたら、小or中ジャンプから技を出さずに着地してしゃがみB (+連続技①) や紅丸コレダーなどを狙っていこう。

地上けん制技は、ジャンプ防止能力の高い遠距離立ちB、足払い系の技をつぶせる遠距離立ちD、リーチの長いしゃがみDが頼りになる。

ガードで固まる相手には容赦無く紅丸コレダー。決めた後は相手が近くにダウンするので起き攻めもやりやすい。

連続技

①は居合い蹴りまでにヒット状況を確認したい。間合いが遠いと反動三段蹴りが届かないので注意しよう。②のキャンセルはできるだけ早めに行なうこと。

① しゃがみB×2 Ⓒ 弱居合い蹴り～反動三段蹴り

② しゃがみB×2 Ⓒ 弱orMAX版雷光拳

③ しゃがみC Ⓒ 強真空片手駒 (3段目) Ⓢ 幻影ハリケーン

ANDY BOGARD
アンディ・ボガード　Text：極限堂

遠距離立ちCとジャンプDでけん制し、相手が跳び込んできたら引き付けて強昇龍弾で落としていこう。攻め込む際は、ジャンプDでの跳び込みや、ダッシュからのしゃがみBor撃壁背水掌が有効だ。しゃがみBからは⬊+Aまで出し切り、ヒット確認して連続技を狙っていく。

闇あびせ蹴りは、相手が前に出てきそうなところに置いておく形で出していこう。何となく出して空振りしたとしても、後方に下がってくれるので反撃を受ける可能性は低い。

下段攻撃であるしゃがみBからは、常に⬊+Aを出しておき、ヒット時は弱斬影拳～疾風裏拳までつなぐのが理想的。

連続技

①の斬影流星拳は相手の目の前で止まってしまうことがあり、弱斬影拳は間合いが遠いと届かないので注意。③は超裂破弾がクリーンヒットしないのが残念。

① しゃがみB Ⓒ ⬊+A (1段目) Ⓒ 斬影流星拳or弱斬影拳～疾風裏拳

② ジャンプD→近距離立ちA Ⓒ 撃壁背水掌→⬊+A→前方大ジャンプC

③ (画面端) ジャンプD→近距離立ちC (1段目) Ⓒ ➡+B Ⓒ 幻影不知火～幻影不知火・下顎 Ⓢ 超裂破弾

TERRY BOGARD
テリー・ボガード　Text：ケンちゃん

リーチの長い遠距離立ちBを出して様子見しつつ、スキあらば跳び込みから連続技を狙おう。また、弱バーンナックルは攻撃判定が強くジャンプ防止になる上、先端を当てればガードされても反撃を受けないので使いやすい。

バーンナックルなどがヒットしてダウンを奪えたら、跳び込みからジャンプ攻撃と、技を出さずに着地してのしゃがみB (または通常投げ) を使い分けてガードを崩していく。昇りで出せば中段になるジャンプCも有効だ。

相手の跳び込みに対しては強ライジングタックルが信頼できる。タメができていないときは早出しの⬊+Cを使おう。

連続技

①は下段始動の連続技。間合いが遠いときはしゃがみB×2→ハイアングルゲイザーに切り替えよう。③は画面端限定。ジャンプCを素早く当てるのがコツだ。

① しゃがみB Ⓒ ⬊+C Ⓒ 強バーンナックルorパワーゲイザー

② 近距離立ちC (2段目) Ⓒ 強バーンナックルorハイアングルゲイザー

③ (画面端) ラウンドウェイブ Ⓒ 強クラックシュート→ジャンプC

京補足：下段攻撃始動の連続技はしゃがみB→しゃがみA→キャンセル⬊+Dがお手軽。しゃがみB→近距離立ちC→キャンセル荒咬み+αの目押し連続技も健在だ。
紅丸補足：空中雷靭拳は相手を跳び越してから出すと振り向きつつ攻撃してくれる。このときコマンド入力は逆向きになるので注意 (左側から右側へ跳び越した後は⬇⬋⬅+AorC)。

KIM KAPHWAN
キム・カッファン
Text：チオウ

中間距離ではジャンプ防止効果のある遠距離立ちA、遠距離立ちDでけん制していく。前者は先端を当てるように、後者は1段目を空振りさせて2段目だけヒットするように出すのが理想的だ。そのほか、相手のけん制技をつぶす技としてリーチの長いしゃがみDが活躍する。

こうして相手の攻め気を萎えさせたら、判定が強く攻撃持続時間の長いジャンプCを使い、小・中ジャンプで跳び込んでいく。着地後は近距離立ちCにつないで連続技を狙っていこう。

弱飛燕斬は対空技として強力。遠距離立ちDや飛翔脚を出した後などは、すぐさまタメを作って様子を見るといい。

連続技

①はダッシュなどから狙う基本連続技。密着状態からスタートするのが理想。②はジャンプ攻撃の後や反撃に使っていく。③は通常ジャンプor大ジャンプ時限定。

① しゃがみB→しゃがみA Ⓒ> 鳳凰脚or三連撃〜三空撃
② 近距離立ちC（2段目）Ⓒ> 鳳凰脚or三連撃〜三空撃
③ ③ジャンプA Ⓒ> 飛翔脚

JOE HIGASHI
ジョー・ヒガシ
Text：ケンちゃん

弱ハリケーンアッパーや遠距離立ちCでけん制し、それを嫌がって跳び込んできた相手を強タイガーキックで迎撃するのが基本スタイル。

ただ、スキの小さい弱ハリケーンアッパーといえど、先読みで跳び込まれると手痛い連続技をくらいかねない。ジャンプを防止する技として、垂直ジャンプC＋Dや黄金のカカトを交ぜることも重要だ。特に後者は空中の相手にヒットさせると追撃が可能な上、ガードされても反撃は受けないので使いやすいぞ。

ジャンプDは昇りで出せば中段として機能するので、接近戦で役に立つ。下段のしゃがみBと使い分けよう。

連続技

①は下段攻撃始動、②は跳び込みから狙っていきたい連続技。どちらもゲージがある場合はフィニッシュの技を爆裂ハリケーンタイガーカカトに切り替えよう。

① しゃがみB→しゃがみA Ⓒ> 弱爆裂拳（4段目）〜強爆裂拳フィニッシュ
② 近距離立ちC Ⓒ> ➡＋B Ⓒ> 強スラッシュキック
③ 黄金のカカト（空中ヒット）→前方大ジャンプD

CHOI BOUNGE
チョイ・ボンゲ
Text：パチ

チョイはリーチが短いので、けん制重視ではなく機動力を活かした戦法を取りたい。具体的には、ケズリ狙いで飛翔脚を出したり、空中ヒット時は大ダメージを与えられる飛翔空裂斬or旋風飛猿刺突→方向転換を交ぜつつ、めくりジャンプCからの連続技を狙っていこう。

接近戦では、少しずつ前進しながら遠距離立ちAを何度も出して固めつつ、➡＋Bや通常投げを交ぜていこう。➡＋Bヒット時は直後に鳳凰脚を出せば連続技になるので見逃さずに

ストライカーの居ない今、確実に跳び込みやすくなったといえるチョイ。飛翔脚や飛翔空裂斬で画面内を駆け回れ！

連続技

①の鳳凰脚はしゃがみCからはキャンセルで、➡＋Bからは普通につなぐ。②は遠距離立ちAを⬇⬅➡＋Aで出せば、➡⬅⬇⬅➡＋BorDで鳳凰脚を出せる。

① しゃがみCor➡＋B→鳳凰脚
② しゃがみB×2→遠距離立ちA Ⓒ> 鳳凰脚
③ 飛翔空裂斬or旋風飛猿刺突→方向転換×3→[illegible]

CHANG KOEHAN
チャン・コーハン
Text：真瑠世

パワーがウリのチャン。けん制技で大ダメージを与え、スキあらば大破壊投げを決めよう。

けん制のメインはジャンプCとジャンプC＋D。相手にギリギリ当てるように出そう。地上では遠距離立ちAをばらまいて相手のジャンプを封じていく。遠距離立ちAを出しつつたまにボタンを連打して鉄球大回転を交ぜるのも有効だ（ABCD同時押しで早めに解除すること）。

新必殺技の覇気脚は遠距離で重宝する。苦手だった飛び道具に合わせれば完璧だ。

画面端では鉄球大回転でケズりラッシュ。ガードさせた瞬間にABCD同時押しで停止すればチャンが有利な状態に。

連続技

①は汎用性の高い連続技で乱戦時にも重宝する。②は⬅＋Aを使ったもの。しゃがみAから直接出してもつながる。③は高威力連続技。前転のスキに合わせたい。

① しゃがみA Ⓒ> 鉄球大回転
② しゃがみA→立ちB Ⓒ> ⬅＋A
③ しゃがみC Ⓒ> 覇気脚 Ⓢ> 鉄球大撲殺

SIE KENSOU
椎 拳崇（シイ ケンスウ）
Text：OYZ

超球弾は相変わらず高性能なので、中間距離のけん制はコレで決まり。ジャンプ防止になる遠距離立ちB＆Dや、姿勢が低くリーチが長いしゃがみDも健在だ。一方、対空の強龍顎砕は相打ちになりやすいのが難点。先読み気味の垂直or後方ジャンプDなども交ぜていこう。

また、中段の➡＋Aと下段のしゃがみDはどちらもリーチが長い。中間〜近距離で有利な状況を作れた場合は、これらでガードを崩してコンコンダメージを積み重ねていこう。

中段攻撃ながらなかなかのリーチを誇る➡＋A。相手がガードしがちになっているようなら思い切って使っていこう。

連続技

①は相手が立ち状態のとき限定。MAX発動中なら最後を仙氣発剄にすれば安定。②はヒット確認が簡単。③は穿弓腿のガードポイントを利用して狙おう。

① しゃがみB→しゃがみA Ⓒ> [illegible]
② 遠距離立ちC（2段目）Ⓒ> 神龍凄煌裂脚
③ [illegible]

ATHENA ASAMIYA
麻宮 アテナ
Text：極限堂

サイコボールをちらつかせることで跳び込みを誘い、シャイニングクリスタルビットで落としていくのが基本戦術となる。サイコボールは主にスキの小さい弱を使用。中間距離でのけん制はもちろん、強攻撃からキャンセルで出せば前転で回避されても反撃を受けないので、接近時に間合いを離したいときや、画面端でラッシュを仕掛ける際にも頼りになるぞ。

そのほか、近距離立ちDはスキが小さいので、何と遠距離立ちCを連続ヒットさせられる。

強攻撃キャンセル弱サイキックテレポートで背後に回る連係も悪くない。相手が手を出してきても空振りしやすい。

連続技

①は下段始動の連続技。②は密着状態からなら、最後を強サイコソードにしても連続ヒットさせられる。③は画面端限定となってしまうが、威力は期待できる。

① しゃがみB→しゃがみA Ⓒ> 強サイコソードorサイキック9
② 近距離立ちC Ⓒ> ➡＋B（1段目）Ⓒ> 弱サイコソード
③ （画面端）ジャンプD→近距離立ちC Ⓒ> ➡＋B Ⓒ> 強フェニックスアローorシャイニングクリスタルビット

[illegible]

キム補足：しゃがみB→しゃがみA→強鳳凰飛天脚→（引き付けて）強三連脚×3や、（密着状態から）しゃがみA→強三連撃×3→スーパーキャンセル空中鳳凰脚という連続技もある。
アテナ補足：跳び込む際はジャンプC＋Dが使いやすいが、ジャンプCおよびDには、空中投げに化けてくれるというメリットがある。うまく使い分けよう。

LEONA
レオナ　Text：ケンちゃん

リーチの長いしゃがみBでけん制しつつ、素早い中ジャンプで一気に接近して連続技を狙っていこう。しゃがみBでのけん制を嫌がって跳び込んでくる相手は、しゃがみCやムーンスラッシャーで迎撃していくといいぞ。遠距離ではイヤリング爆弾・1でのけん制も有効だ。

なお、新技の覚醒（P.87参照）は現体力の半分を失ってしまうが、ダッシュの姿勢が変わりジャンプが大幅に高速化。ガードを崩す手段がが強力になるので、積極的に使っていこう。

イヤリング爆弾・1がヒットした後は吹っ飛んでいく相手にやられ判定がある。見逃さずに追撃を決めたい。

連続技
②は発生の早いしゃがみCからの連続技。ヒット時のみVスラッシャーへつなごう。③は中段始動の連続技。[illegible]+D～[illegible]+Aと入力するといい。

① しゃがみB→しゃがみA ⓒ 強ムーンスラッシャー
② しゃがみC ⓒ ➡+B ⓒ Vスラッシャー
③ 垂直ジャンプD ⓒ Vスラッシャー

CHIN GENTSAI
鎮 元斎（チン ゲンサイ）　Text：パチ

常に酔杯靠を狙うのが基本。酔杯靠を使わないと半分近くの必殺技が出せないからだ。遠距離立ちC→キャンセル（空振りキャンセル）弱轟爛撃でけん制しつつ、たまに酔杯靠を交ぜよう。また、対空のしゃがみCや仰身肘、ジャンプC+Dのヒット後も酔杯靠のチャンスだ。

攻撃に転ずるときは、2段技の中ジャンプBで跳び込んで連続技を狙うといい。接近戦では小ジャンプCで相手にまとわり付き、しゃがみBからの連続技でガードを崩そう。

酔杯靠を使った後は、対空の弱柳燐蓬莱が主力技になる。噴炎口はけん制に、回転的空突拳は奇襲に使っていこう。

連続技
①は下段始動の連続技。②は跳び込みからの基本連続技だ。③は奇襲で狙っていこう。なお、①と③は酔杯靠を出した状態でないと決められないことに注意。

① しゃがみB→遠距離立ちB ⓒ 弱柳燐蓬莱
② 小ジャンプC→近or遠距離立ちC ⓒ 弱轟爛撃
③ 回転的空突拳 ⓒ 噴炎口or ⓢ 轟欄炎炮

CLARK STIL
クラーク　Text：OYZ

跳び込みや前転、ダッシュなどで接近し、強力なコマンド投げでガードを崩していくのがクラークの基本戦法。跳び込みには、連続技狙いのジャンプAと、空対空も兼ねたジャンプDを使い分けよう。投げ技の主力は、間合いが広く発生も早いスーパーアルゼンチンバックブリーカー。割り込み、連続技、ガードを崩す手段など用途は多岐に渡る。地上けん制技は、ジャンプ防止も兼ねた正拳の遠距離立ちC、下段のしゃがみD、判定の強いしゃがみCが有効だ。

フランケンシュタイナーは出始めに（強は投げ判定発生まで）無敵時間があるコマンド投げ。対空に使うのも手だ。

連続技
①はキャンセルせずとも連続技になる。③の追加入力技は、フラッシングエルボーで追撃できるスリーパーリフト（[illegible]+C）が最も大きなダメージを与えられる。

① 近距離立ちB→スーパーアルゼンチンバックブリーカー
② 近距離立ちC（1段目）ⓒ スーパーアルゼンチンバックブリーカー
③ 近距離立ちC（1段目）ⓒ ➡+B ⓒ マウントタックル～各種追加入力技

RALF JONES
ラルフ　Text：パチ

遠距離ではC+Dや遠距離立ちCでのけん制をメインに、ラルフキックでの奇襲を交ぜていく。C+Dは6～7回ガードさせればまずガードクラッシュを誘発できるので、見逃さずに連続技を狙おう。攻める際はジャンプC+DやジャンプBでの跳び込みが有効だ。接近戦になったら、ガードされても有利な立ちAやしゃがみAを使いつつ、ダッシュからスーパーアルゼンチンバックブリーカーを狙っていこう。また、割り込みにはラルフタックルを使うのもいい

今年の主力兵器はC+D。この技を使って相手を固め、ガードクラッシュからの連続技を狙っていくのが効果的だ。

連続技
①は弱攻撃からの連続技。ジャンプBから狙おう。③は中間距離でのしゃがみC後にヒットを確認してから出すか、C+Dでガードクラッシュさせた後に狙おう。

① しゃがみA×2 ⓒ 強ガトリングアタック（2段目）ⓢ バリバリバルカンパンチ
② ジャンプD→近距離立ちC ⓒ スーパーアルゼンチンバックブリーカー
③ しゃがみC ⓒ 馬乗りバルカンパンチ

ROBERT GARCIA
ロバート・ガルシア　Text：真瑠世

遠距離戦ではしゃがみD空振りキャンセルで強龍撃拳を多用。相手の跳び込みには強龍牙か早出しの強龍虎乱舞で対応したい。

自分から攻め込む場合は、飛燕龍神脚やジャンプC+Dでダウンを奪ってから攻めるか、ジャンプDから連続技を狙おう。そして近距離戦ではキャンセル極限流連舞脚を仕込んだ近距離立ちBと、中段の➡+Aがメイン。なお、近距離で強龍撃拳をガードさせた後は有利なので、しゃがみDと➡+Aで二択を仕掛けよう。

画面端ならヒット後に弱龍牙が連続技になるほどスキが小さい強龍撃拳。オールレンジで役に立つ優れた飛び道具だ。

連続技
①は➡+Bまでにヒット確認し、ガード時は龍撃拳へ。②は少し前進してから弱幻影脚を出す。➡+B→強龍牙よりも高威力だ。③は近距離での中段始動連続技。

① 近距離立ちD（1段目）ⓒ ➡ or ➡+B ⓒ 強龍虎乱舞
② 極限流連舞脚→弱幻影脚
③ ➡+A→弱龍牙

RYO SAKAZAKI
リョウ・サカザキ　Text：ケンちゃん

本作のリョウは、突進技の虎砲疾風拳が無くなった上にジャンプC+Dが弱体化したので、けん制と迎撃を主軸としたスタイルで闘おう。

具体的には、相手の跳び込みを常に意識しながら、リーチの長い遠距離立ちBや虎煌拳でけん制していく。ここで相手が跳び込んでくるようなら、発生の早いしゃがみCや弱虎砲で確実に迎撃し、ダメージを与えていきたい。なお、弱虎砲は無敵時間が長いので、相手の地上けん制技をつぶす技としても役立つぞ。

弱飛燕疾風脚は弱攻撃からの連続技で活躍するほか、スキの大きい技をガードした後の反撃技としても役立つ。

連続技
①は決め打ちで出すならスキの小さい弱虎煌拳を使おう。③は近距離立ちCのキャンセル受け付け時間が長いため、ヒットを確認してからでもつなぐことが可能。

① しゃがみB→しゃがみC ⓒ 強虎煌拳or龍虎乱舞
② しゃがみB→しゃがみA ⓒ 弱飛燕疾風脚
③ 近距離立ちC ⓒ 弱飛燕疾風脚

レオナ補足：しゃがみCは発生こそ早いままだが、横方向へのリーチが短くなっている。ダッシュなどから前作と同じ感覚で出すと届かないことが多いので注意したい。
ロバート補足：近距離立ちB→キャンセル極限流連舞脚は連続ヒットしないので、無敵技で割り込まれたり緊急回避で避けられることもあるが、実戦では十分有効なので積極的に狙おう。

KOF'ッ子 KINGDOM

『2002』復活キャラ大再会SP！

ついに解禁となった KOF2002！ すでにKOFファンの貴君らは、対戦＆CPU戦にゲーセンで寝泊りしそうな勢いで励んでいると聞く。ウム、結構ケッコウ。そんなKOF国民で運営されるのがここ投稿王国「KOF'ッ子 KINGDOM」である！ 今回は歴代人気キャラたちの再起を祝し、投稿作品を復活9：通常1の比率で構成してみたぞ。さらに緊急特番として、ゲームボーイアドバンスソフト THE KING OF FIGHTERS EX2 ～HOWLING BLOOD～ の情報もお届けしよう！

Text:魔界仮面2002号

青森県　紅葉さん
☆汲めども満たない激しい餓え——。ヌルい戦場で増えすぎた家畜を、今こそ喰らえ。狩りの時間だ。

兵庫県　夏っ子番長さん
☆祝！ 復活というより、祝！ 脱獄っつーか。この人の刑期はどうなってるのさポリスメン。

大阪府　広瀬祐也さん
☆ゲームの腕を磨きぬこう。「お帰りなさい」と胸を張っていえるようになりたいです。

今月の国宝級

福岡県　服部瞬蔵(♀)さん
☆まるで親友と久しぶりに再会したような気分、そんな感慨深いゲームってそうはないでしょ！

大阪府　クリス命君
☆「2002」ロム購入上等ですか！ まさにファンの鏡！ さだめクリスも描くのがSADAMEじゃ！

鹿児島県　紅さん
☆シェルミー復帰で投げ欲は満たされた。次はシェルミー、バイス、雛子で真・女性相撲協会KOF支部を結成したい。

群馬県　BOS君
㊓社先生は抱かれたい男KOFランキングで上位に入ると思うですよっ！ 日韓でアンケート取りたいね～

兵庫県　江我魚さん
☆シェ、シェル美のフロントを見せたまえ（土下座）！ クリスのねこねこな口元にも愛羅武勇。

宵空から降る 二億の秘書

復活キャラライラスト特集で最多投稿数を記録した'96チームの書……というかマチュア＆バイス大作戦じゃないスカ！

神奈川県　みの虫さん
☆宴に召喚されたオンナたち。その美貌は神の如く。死と絶望、闇夜の女神か。

京都府　矢吹伝らいくさん
☆ルガ様復活（希望）イラスト中、トップで到着しました。バックにしっかり秘書ーズが。

千葉県　ユッキーさん
☆二体の幽霊が飛び道具になったりして・・・。それって、それって、ゲームが違う！

福岡県　春日鈴さん
☆いつも一緒な秘書ーズ。バイスの勝ち気な性格がうまく出せてますね!!

東京都　鶴井亜希子さん
☆ショック！ オロチ様は復活していた（違）！ 八卦集にも春が来たって感じですかー。

格闘ゲームを携帯せよ！

THE KING OF FIGHTERS EX2 Howling Blood

葉花萌の登場で記憶に新しいゲームボーイアドバンスソフト『KOF EX』の続編『THE KING OF FIGHTERS EX2 ~HOWLING BLOOD~(以下『KOF EX2』)が来年1月1日発売予定！　オリジナルキャラが追加されたほか、システムやグラフィックも前作より大幅に進化したのだ！

～ストーリー概略～
オロチ一族によってふたたび開催されるTHE KING OF FIGHTERS。オロチの封印を見守る神楽ちづるは三種の神器をサポートする存在「十種神宝」の大神零児へ、京と葉花萌とのチームを組みKOFに参加するよう要請する。

　また、八神庵は黒咲王羽、華守純と新チームを結成しKOFへの乱入を決意。世界各地の児童誘拐事件とKOFの関係を知った餓狼チームや怒チームもKOF会場へと急行していた。その他のチームも悪を封じるため、己の利益のためにKOFの下に集うのだった——。

本邦初公開！！ 八神チーム

庵の前に現れた『黒咲 王羽』と『華守純』。彼女たちを「十種神宝」と知りながらも無視する庵の後に、二人は付いて行くのだった。王羽は何か別の目的のために、純は妹のような王羽を守るために、それぞれKOFへ参戦するようだ。

八神 庵
やがみ いおり
年齢：20歳
身長：182cm

黒咲 王羽
くろさき みう
年齢：16歳
身長：145cm
職業：高校生

華守 純
かがみ じゅん
年齢：27歳
身長：199cm
職業：ファッション系のモデル

ここが変わった『KOF EX2』

- 『KOF'94』の開発者がスーパーバイザーとして開発陣に参加。
- NEOGEO版『K.O.F.』シリーズを研究し、アーケードのキャラの動きをリアルに再現
- オリジナルキャラクターの大幅追加
- 前作より1チーム増加
- 既存チームのメンバー入れ替え
- 十種神宝の登場などで白熱するオリジナルストーリー
- 背景多重スクロールの採用など、GBAの性能を最大限に生かしたグラフィック

GBAのスペックをフル活用した結果、前作より飛躍的にグラフィックが向上した！京と庵のアクションもアーケードに迫っているのだ！

画面下のストライカーに注目してほしい。今回はチーム内で次に待機している選手がストライカーとなる。すると当然、三人目はストライカー無しだ。

※画面は開発中のものです

出場チーム一覧 ユリ、タクマがプレイヤーキャラに復活！

怒チーム
レオナ
クラーク
ラルフ

怒チームも前作同様若手主力メンバーで構成。爆発力はトップクラスだ。

韓国チーム
キム・カッファン
チャン・コーハン
チョイ・ボンゲ

韓国チームもいつものやつらが大集結。ジョン・フーンさんフォーエバー。

サイコソルジャーチーム
包
椎 拳崇
麻宮 アテナ

サイコソルジャーチームはメンバー入れ替えナシ。ファンは感激かな。

餓狼チーム
テリー・ボガード
アンディ・ボガード
不知火 舞

ジョー伝説復活ならず。またストライカー専用キャラなのだろうか?!　ジョー!!

龍虎の拳チーム
リョウ・サカザキ
ユリ・サカザキ
タクマ・サカザキ

キングとロバートが抜け、サカザキ一家全員集合。ユリも堂々復活だ！

主人公チーム
大神 零児
草薙 京
葉花 萌

新キャラの大神君(無職)が参加。大神はちづるに惚れているという設定だ。

はみだし王子さま

~ビート・レイジング IIDX~

BEAT RAIZING IIDX

QUESTIONS about "8th style"

[illegible]
てみた！ こういうことを知った上で『8th』に触れてみると、違った面白さが見えてくるはずだ。

dj TAKA

Q "Colors"のY&Co.Eurobeat Remixでリミックスされている横田商会について教えてください。また、この曲のリミックスを依頼された経緯などを教えていただけますでしょうか。

A 横田商会さんは、ユーロ、トランスなどの幅広いジャンルをこなす国内有数のリミキサー、コンポーザー集団で、普段は浜崎あゆみさんのリミックスやAVEXさんのcyber TRANCE、DJなど、幅広く活躍されていらっしゃいます。

リミックスにColorsを選んだのは、制作チーム内にアンケートを行ない、VJ GYO提案の"Colors"哀愁ユーロ路線を選択しました。出来上がりに関しては、自分の書いたメロディが本格的ユーロトラックにのっていて、とても感激したのを覚えています。

Q "memories"でご自身のバックボーンであるロックを披露されていますが、どんなロック[illegible]か教えていただけますか？

A いろいろとやりましたが、中でも80年代後半～90年代前半の日本のロックシーンに強い影響を受けています。当時は空前のバンドブームで、コミック系やメタル系、パンク、ハード、R&Rなど、ロックだけでジャンルが細分化されていたわけですが、中でもメロディアスで音楽的なスタイル、後にビートロックと呼ばれるあたりが好きでしたね。コアぶった人に言わせれば、それらはいわゆる「売れ線」のスタイル（笑）だけど、ただ純粋に好きで、オレたちはこれなんだ～、みたいに突き進んで気にしませんでした……ちょっと今の自分にも重なる部分ですね。

曲作りに興味を覚えたのもこのころです。好きなバンドはみんな自分たちでオリジナルを作っていたので、自分も作らなきゃ始まらないな、みたいな感じで。"memories"は今になって新しく作った曲ですが、昔からの手法にこだわって作っています。まさに自分のルーツとなるスタイルです。

Q 今、TAKAさんオススメの音楽・CD・アーティストを教えてください。

A "memories"をはじめ、僕の音楽を気に入ってくれる人にはぜひ80後半～90前半のビートロックを聴いてみてもらいたいですね。思春期というか、一番感受性の強い年代にシャワーのように聴いていた音楽ですので、音楽性の大きなウェイトを占めている気がします。楽器やジャンルが変わっても、音楽性ってそう変われるもんじゃありませんからね。

VJ GYO

Q "airflow"のキャラクターが大人気ですが、彼女について教えてください。また、そこで使われているというセル・シェーディングとはどういう手法なのでしょうか？

A 名前は「トモ」です。ムービー制作をするにあたって、Mr.Tからはただ「空を飛んでいる感じ」という希望だけがあったのですが、それを"airflow"を初めて聴いた時に真っ先に浮かんだ、「小さいころに見たTVアニメのような親しみやすいビジュアルで再現できるだろうか？」と思ったのが、取り組むに至った一番の理由です。セル・シェーディングという手法は、そのような作業を一人で短期間にこなすために初めて用いたのですが、その手法を使えさえすれば、というものでもなく、試行錯誤の連続でした。

Q "ALIEN WORLD"では宇宙人がフィーチャーされていますが、案外宇宙人とDXはイメージが合うように思いますか、GYOさんがムービーのモチーフとして実はIIDXとフィットしている！と思われるものはありますか？

A IIDXというより、楽曲のジャンルごとにフィットするモチーフ、というのはムービー制作を取り組み始める前に、予備知識としてさまざまなメディアに向けてアンテナを伸ばしながら考えていますが、それはあくまでストックに過ぎない、というように考えています。

例えば[illegible]が0になっていても、見ている人の頭の中で自然と楽曲を奏でていただけるようなムービーになるように、楽曲と強い結び付きを生み出すモチーフを求めて、その都度、頭の中をひっくり返しながら探しています。

Q 今、GYOさんオススメの映像作品（映画・クリップなど）を教えてください。

A 月並みかもしれませんが、邦画の世界の著名な監督方の代表作をオススメします。特に自分が生まれる前の時代の作品を中心に。

GOLI

Q 新キャラクターのダルマやツガルを生み出すまでのエピソードを教えてください。

A **ダルマ** 『7th』が終わってのんびり家で過ごしていたら、テレビの上に小さな達磨が乗っていました。いつごろ置いたものかも記憶に無く、片目の達磨がメンチきってました。僕も負けじとにらみ返します。………達磨のもう片方の目に→を描き、ウインクさせてみました。達磨ってなんでこんな顔してるんだろう？ 和のデザイン、かっこええがも。

ツガル なんでか[illegible]。[illegible]、筆を描きましょう。[illegible]東北弁が似合う釣り目。

Q [illegible]いまもいか、これからのお楽しみなのでしょうか？

A TAKA曲の"absolute"のムービーをやらせてもらった時、[illegible]保物に使用した絵では出しました。でも、今後もムービーでは出ることは無いでしょう。途中で制作の止まってしまった"RISLIM"ムービーでは、2Dで動いていた感じです。月をバックに……。

Q 『8th』開発の[illegible]、GOLIさんをクリエイティブな面で最も刺激したのは何でしたか？

A 各イラストレーターさんのホームページ、『8th』の曲"WAR GAME"。

Q [illegible]教えてください。

A イラストレーター（敬称略）…MOEBIUS、森本晃司、カナビス、[illegible]、安田朗、西村キヌ、[illegible]、Kim Hyung Tae、ほか18人。

コミック…[illegible]、ブラックジャックによろしく、20世紀少年、ほかすべてのコミック。

IIDX 今月は『8th』を終えてほっと一息……という状況のお三方に、あれこれと質問させてもらいました。[illegible]。ちなみにIIDXの公式ホームページ（http://www.konami.co.jp/am/bm2dx/）にも『8th』のいろいろなお話が[illegible]ていますので、[illegible]てみてください。皆さんのご意見・ご質問も募集していますよ。

G.G.G.

Q-JACK

■プロフィール
ⅡDX IMAGE CHARACTER #07
name:Q-JACK(孔雀)
age:25
blood type:A
born:OSLO
favorite:ROCK、ロードファイター(AC)、ポン酒

本名クイスリング・ジャック。
日本の美術系大学を特別聴講生として卒業。故国には帰国せず日本に滞在中。
現在は西映に就職して、「鋼音戦隊ハイハットマン」の敵役(暗黒皇子ビビルチネ)として活躍中。
撮影用の重量のあるコスチュームも自慢の力で軽快に着こなす。
飲み仲間のサイレンにⅡDX勝負で負けたら一週ヤラレ敵役(お歯黒魔人グロンゾン)をやれと命令。そして部下誕生。
撮影終了後、夜の歌舞伎町をコスチューム姿で泥酔し練り歩いていると、当然、職務質問。深夜に2時間も二人の悪役が警察に追い掛け回される羽目に。
結局、署でカツ丼を食べる羽目に。
ⅡDXに本格的にハマッたのは、女だてらに男を打ち負かすナイアを見てから。現在も一度も勝てていない。
ⅡDXではdj TAKAの曲を特に好んで奏でている。背後から気付かれずに近付くと、最近は歌詞うろ覚えの「memories」の鼻歌が聞ける。
趣味はケーキとフィギュア作り。
ナイア人形を本人に渡したら、思いっきり退かれた。

ERIKA

■プロフィール
ⅡDX IMAGE CHARACTER #08
name:ERIKA(エリカ)
age:19(?)
blood type:B
born:SAPPORO(?)
favorite:BIG BEAT、バイオミラクルぼくってウパ(FC-DS)、ジンギスカン

セリカの双子の姉。現在は10個めのバイト先「ROOTS26」で歩くマネキンとして低賃金で奉仕中。かわりに服は無料で貰える。
18歳の誕生日(不正確)に育ての養父から自分が孤児であり妹がいたと知らされる。2年半前の孤児院の火事で、自分の記録、妹の貰い先の住所録なども一切が燃えてしまい、頼みの綱の孤児院院長夫妻も高齢のため既に他界。
現在、妹探しの手掛かりは物心付く前のあいまいな記憶のみ。何度か夢に見た最初の記憶「公園で猫にいたずらをして、ひっかかれて泣いている小さい子」の顔が思い出せない。
ⅡDXのプレイ仲間ではいたずら好きで、いつも笑っているイメージが強いが、それは妹の存在を知り、感じる、どうしようもない寂しさの裏返しでもある。
仲間で士朗にだけは、自分の身の上を話している。バイトをして少しでもお金を貯めるのも、パソコンを組んでネットの世界に身を置いているのも、すべては記憶の妹を探す手段。
ⅡDXでは力強いサウンドと明るいイメージの曲が好き。自分と同じく、妹もどこかで笑って同じ曲をプレイしていることを願い、今日もバイトに精を出す。

"GOLI" Comment

Yo, how you been, bro！
てなわけで、今回は孔雀&エリカの異色コンビです。初めてこの二人を絡めて見ました。
身長差が激しいです。ちょっと諸事情がありまして(××××な状態で描いたので)孔雀の絵が荒れています。……すみません。
ちなみにエリカと孔雀にかけた時間の対比。5対1。

INFORMATION OF BEAT RAIZING ⅡDX

beatmaniaⅡDX徹底支援コーナー、「BEAT RAIZING ⅡDX」では、皆さんのお便りを待っています！

●ⅡDXフェイバリットナンバーズ
あなたの好きなⅡDX収録ナンバーのトップ3を送ってもらって、それを大集計！　先月号の1stシリーズ集計結果にはたくさんの反響を頂きました！　そこで来月からは毎月集計し、結果を発表していこうと思います。それに伴い、規定を補足しておきます。
☆投票はお一人、月に1回！……多くの方の意見が反映したいので、1回の集計につきお一人1投票とさせていただきます。
☆ベスト3の3曲を必ず書いて！……皆さんの付けた順位をポイント換算しますので、迷うでしょうが、必ず順位を付けてください。

●ⅡDXイラスト
先月と今月はお休みさせていただきましたが、来月号で復活予定。もちろん、ⅡDX開発陣のセレクトで、コメントも頂戴しますよ！

●「8th」ポスタープレゼント
今月は、今や希望者殺到の「8th」ポスターを3名の方にプレゼント！詳細は200ページをご覧ください。

すべてのあて先はこちらです。
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
(株)エンターブレイン　アルカディア編集部
「ビート・レイジングⅡDX」係
Eメール:raizing@arcadiamagazine.com

ⅡDX　先月号で掲載した「ⅡDXフェイバリットナンバーズ」には、予想以上の反響を頂きました！　ありがとうございます。皆さん、第一次集計結果に一喜一憂しているようですね。できれば、「その曲を選択した理由」「こんなところが好き」というコメントも書いてくれるとありがたいです。では、これからもおはがきでもメールでも、ドシドシ送ってください！

ARCADIA BRAND NEW UPDATES NEWS CLIP

AMショー&TGS　大盛況のうちに終了!!

東京ゲームショーにて、アーケードゲームの新作が発表された!?

前号でもお伝えした通り、9月19日から21日の三日間、東京ビックサイトの国際展示場にて「第40回アミューズメントマシンショー」が開かれ、盛況のうちに幕を閉じた。

今回のショーで目立ったところは、カードやネットワーク対応などの新システムや、新システム基板の発表が相次いだところ。

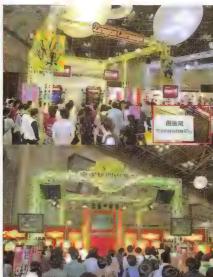
新システムでは、『ドラゴンクロニクル』(ナムコ)『バトルギア3』(タイトー)『頭文字D Arcade Stage 2』(セガロッソ)といった、カード育成システムを活用したものが多く見られた。ネットワーク対応では、『麻雀格闘倶楽部2』『Dog Station』の続編(コナミ)『セガ四人打ち麻雀 MJ』(セガ)『バトルギア3』(タイトー)など多彩なラインナップが並んだ。

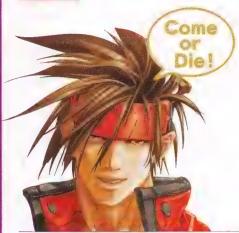
新システム基板に関しては、先のページにもあったように、サミーが「アトミスウェイブ」、セガが「Chihiro」を発表した。セガは同時にヒットメーカーの『THE HOUSE OF THE DEAD Ⅲ』を発表、後にはトライフォースの『バーチャストライカー2002』『F-ZERO AC』が控えていることもあり、新基板をささえるコンテンツが充実している印象を受けた。

また同じ時期、千葉の幕張メッセで東京ゲームショー(以下TGS)が開催された。注目なのは、アイデアファクトリーよりアーケード用パズルゲーム『まみむめもがちょ たこボール』が出展されていたこと。これまでのアーケードゲームに無い要素が入っているゲームだった。また詳細が分かり次第、お伝えするぞ。

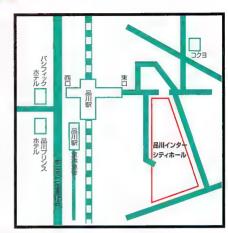
会場の規模が全体的に縮小されていたが、sの中で各メーカーがそれぞれに頑張っていた。あと、プライズメーカーの出展も目立った。

一般入場日は、会場前から行列。全体の入場者数も3万1094人と、昨年より千人以上増加となった。人気ゲームは1時間以上の行列ができた。

左は、東京ゲームショーに出展された『まみむめもがちょ たこボール』。「4つのブロックを回転させて爆発を連鎖させる」というゲーム。結構分かりやすく、楽しめるものだった。期待大。

第三回ギルティギアゼクスフェスティバル開催

11月3日、東京・品川インターシティホールにて開催

『ギルティギアイグゼクス』(以下『GGXX』)のページでも何度か告知されてきたが、『GGXX』の全国大会「サミーズカップ」の決勝が11月3日(日)に開催されることとなった。場所は、東京品川のインターシティホール。左の地図の場所を参考にしてほしい。

当日は全国大会のベスト16のトーナメントに加え、今冬発売のPS2版『GGXX』の試遊台設置、コスプレ撮影やミニゲームなど、イベントが盛りだくさんとのこと。

前売りは残念だがSOLD OUT、当日券は1,200円(税込み)となる。詳しくは106ページからの『GGXX』の記事を参照してほしい。

『ソウルキャリバーII』殿堂入りプレイヤーに朗報!

殿堂入りした人が、その名をナムコHPに刻めるゾ!

前号お知らせした「殿堂入りプレイヤー達成状況確認HP」が、ナムコHP上にアップされた。ナムコ直営店で殿堂入りすればもらえるスペシャルカードが、どの地域でどれだけ配布されたか、実際に週単位でチェックできる形になっている。

また、カードにはすべてシリアル番号が記入されている。コンクエストモード専用HP「Legendの間」投稿フォームに、シリアル番号と自分の名前、戦績などを記入・投稿すると、審査の結果HPに掲載される。そうすれば、自分の名前を全国に轟かせることができるのだ。カードを獲得したナムコ直営店の名前も表示されるので、常連同士会話を交わすのも面白いかもしれない。登録者だけに当たるプレゼントも、用意されているらしいぞ。

現在(10月17日)、まだカード獲得数は4ケタに到達していないので、まだまだチャンスはある! 「達成状況確認HP」で状況を見つつ、ゴールに向かってやり込もう!

キャリバーIIコンクエストモードHP
http://www.namco.co.jp/home/ar/event/soulcalibur2/index.html

ナムコ開発AIBOお話ソフト

このイラストのテイストは……?

かわうぃ～! と叫び声が聞こえそうなにゃん●げAIBO。そのAIBOに、おしゃべり機能を付けるソフトをナムコが開発したぞ。

内容は、簡単な単語に反応し、受け答えが可能になるというもの。ミニゲームも付いており、効果音にナムコのオールドゲームの曲が使われているぞ。

価格は8,000円、11月2日発売。AIBOユーザーは買うしか!

パッケージイラストは、『ミスタードリラー』シリーズキャラクターデザイナーのマッキー氏が担当!

お侍なタンスが登場!

原画は何と白井影二!!

ナコルルの収納ラックが発売されてるって知ってた? 絵柄は白井影二氏描き下ろしで、作っているのは大阪の「かぐやひめ」というお店。通販もOKだ。

今回は各種1名ずつプレゼント! 気になる人は200ページへ! HPも、チェックしてみよう!
www.kaguya-hime.co.jp

セガ製作の映画が公開に
「JAM FILMS」12月公開

セガがプロデュースし、今、日本映画の最前線にいる監督七人を起用して製作した短編映画集、それがこの「JAM FILMS」だ。

SFショートショートのような話から、同棲カップルのちょっと非凡な日常話まで、バラエティに富んだ作品がそろっている。

特に注目は、「トリック」の堤幸彦監督の「HIJIKI」、「GO」の行定勲監督の「JUSTICE」だろう。今、最も脂ののった二人の作品が同時に見られるのは、とても貴重だ。

女子高生のブルマをひたすら追う「JUSTICE」(写真上)と、けん玉をめぐる不思議な日常話「けん玉」(写真下)。どちらも秀作。

11.23はゲームの日
今年も勤労感謝=ゲームプレイ

来る11月23日(土・勤労感謝の日)、今年も「ゲームの日」がやってくる。

勤労感謝の日と同日であるのは偶然ではなく、勉強や仕事の疲れに対する「癒し」として日常的にゲーム、その存在を実感する日としてこの日に制定された、というのが、この日になった経緯だ。

今年は東京駅八重洲口コンコースで開催予定。気になる人は行ってみよう!

携帯ゲームコンテンツ「ゲーセン横丁」最新情報
第二回タイムスコアアタックアプリスコトラ開催決定!

メーカーの予想を超える大激戦が繰り広げられた「第一回怒首領プチスコアトライアル」の興奮冷めやらぬ内に、第二回スコアトライアルの概要が発表された。その名も「怒首領プチ勝ち抜きスコトラ(仮)」!

ユーザー同士で一次~三次予選を行ない、勝ち残ったユーザーが決勝トーナメントに進出する方式だ。事前登録期間は11/1~11/17、開催期間は11/18~12/14を予定。参加資格は「タイムアタックアプリをダウンロードしていること」、「登録期間内に参加登録すること」、「コインを持っていること(参加登録時にコインを消費)」、そしてフェアプレイ精神を持ち合わせていることだ!

この大会でも一位~三位とベストスコア賞にはケイブより豪華賞品が贈呈されるぞ。我こそはと思うケータイシューター諸君よ、ここぞとばかりに参加するのだ!

SO504iユーザー必見! マル秘改造法

方向キーがジョグダイヤルのため自機移動が10キー入力なSO504i。このつらい環境を改善するテクを発見、スコトラ上位入賞者も使っている……かも!?三悪人との因縁バトルも佳境へ突入! ツインテール型魔法少女マリオン様のケータイ版エンディングを観るべし! アッシュ乱入!?

入力に必要な10キーに、適当な大きさにカットした消しゴムをセロテープで貼っていくだけ。見栄えはダサダサだが、段差ができただけでキーの場所が格段に分かりやすくなるのだ!

怒首領プチ Petit Hint!

スコアトライアルでは、ボムを最大までストックするマキシマムボーナスは捨てること。ボムを要所で使い速攻で撃破することで、敵キャラを多く早回しする方がベター。

ゲーセン横町の歩きかた

「i Menu」→「メニューリスト」→「ゲーム」→「504i専用」→「ゲーセン横丁」

月額固定　税別300円(初回入会時10コイン　毎月6コイン)

※ゲームのダウンロード時は、2~3コインを消費する事になります。

※スコアトライアルのゲームをダウンロードするには、2コインとなっています。

ゲーセン横町入荷情報

すでに「怒首領プチ 後編」、「ガンバード 後編」は好評配信中。「ストライカーズ1945後編」、パズルの「魚ポコ」もカミングスーン!

11/4(予定)　魚ポコ

ボールを打ち上げ、同色にそろえて消していくパズルだ。猫の手レバーの再現は無理だが、中毒性のある内容はパーペキな移植度にゃ。

11月上旬　ストライカーズ1945 後編

待望の後半面がついに配信された! 写真にのとおり、懐かしのボスたちが復活している。ということは、ラストはやはり……。

配信中　怒首領プチ 後編

スコアトライアルも熱い怒首領プチの続きを君はダウンロードしたいはず! ケータイで火蜂がどうなっているのか、知りたいよね?

配信中 ガンバード 後編

三悪人との因縁バトルも佳境へ突入! ツインテール型魔法少女マリオン様のケータイ版エンディングを観るべし! アッシュ乱入!?

秋の夜長は東京ジョイポリスで決まり！

お得なチケットが一杯！　割引チケットで遊びまくれ！

秋の東京ジョイポリスはお得度200%！　ただでさえお得なナイトパスポートが、さらに300円割引で、何と破格の2,500円（11月末日まで）！

群馬・茨城・埼玉県民の方は、HPからGETできるクーポンを持って行けば、パスポートが1,000円引きに（11月17日まで）！　また、勤労感謝の日を記念して、パスポートが500円引きになるクーポンも、同じくHPに掲載中（11月9日～11月24日）。

極め付きは、チケットぴあから期間限定発売される「ぴあdeペアパスポート」。カフェや物販店で利用できる割引券などいろいろな特典が付いて、2名で驚きの4,800円（12月27日まで）！

怒涛のごとく送り出されるお得なチケットはこの機会に利用しない手は無いぞ！　さあ、東京ジョイポリスへGO！

JOYPOLIS SEGA

PRESENT!
セガ様より、ジョイポリスパスポートを5組10名様分いただいた！　詳細は、200ページのプレゼントコーナーへレッツゴー！

ナムコ携帯コンテンツ

さらにラインナップ増加！

ナムコの携帯コンテンツで、iショットに対応したコンテンツ「ナムコiキャラショット」が着メロ・待受け画面の総合コンテンツ「メロキャラ」内で配信を開始した。

内容は、i-modeの携帯電話のishotで撮影した画面に対し、フレームを合成して、待ち受け画面やメール添付画像にできるというもの。フレームは全20種類でさらに増加予定なので、自分の好きなフレームを選ぼう。

「ミスタードリラー」「太鼓の達人」「ドルアーガ」など、ナムコを代表するキャラたちと写真が撮れる！

iキャラショットへの行き方

「i Menu」→「メニューリスト」→「ゲーム」→「ゲーム2」「ゲーム総合」→「ナムコ・ステーション」→「メロキャラ」

※お詫び：前号で51ページで掲載したナムコ携帯コンテンツの話題で、「ドルアーガの塔」がアプリキャロットの情報であるかのような内容を掲載しましたが、実際はJ-PHONE用「アプリキャロットJ」用のコンテンツになります。関係者の皆様にご迷惑をおかけしたことをお詫びいたします。

秋のナンジャタウンは800万パワー

地元パワーを発揮して、入り口を強行突破だ!!

東京・池袋のナンジャタウンは、10月12日に入園者数が800万人突破！　これもひとえに皆様のおかげです！

さらに現在、パスポートにお買い物＆お食事券500円分が付き、かつ格安の「食べて遊んでお得パス」（大人3,400円　子供2,900円）が全国みどりの窓口、コンビニ等で発売中！（※ナンジャ窓口では購入できません。）

さらにさらに、「県民の日記念：ご当地モノで入園無料」を実施。指定期間に指定県の在住・在勤を証明するか、地域にちなんだものを持って来ると、入園無料orパスポート千円割引！　11月は茨城（9～13日）、埼玉（14～17日）、山梨（16～20日）。（ちなんだものとは、例えば、茨城なら水戸納豆等）。県民の皆さんもふるってご来園ください!!

PRESENT!
ナムコ様より、ナンジャタウンパスポートを5組10名様分いただいた！　詳細は、200ページのプレゼントコーナーへレッツゴー！

てあたりしだいゲームリスト

-10月17日時点-

タイトル	メーカー	ジャンル
●2002年10月発売予定のタイトル		
THE KING OF FIGHTERS 2002	イオリス/サンアミューズメント	2D対戦格闘
DINOKING	タイトー	マスメダル
Virtua Striker 2002	アミューズメントヴィジョン/セガ	スポーツ
宇宙大作戦チョコベーダーCONTACTEE	ナムコ	ミニゲーム
●2002年11月発売予定のタイトル		
クルクルフード（仮）	ナムコ	落ちモノパズル
ポチッとにゃ～	コンパイル/タイトー	落ちモノパズル
魔斬ーMAZANー	ナムコ	剣術
頭文字D Arcade Stage Ver.2	セガ・ロッソ／セガ	ドライブ
●2002年12月発売予定のタイトル		
pop'n music 9	コナミ／コナミマーケティング	音楽シミュレーション
太鼓の達人4	ナムコ	和の心ゲーム
WORLD COMBAT	コナミ／コナミマーケティング	ガンシューティング
THE HOUSE OF THE DEAD Ⅲ	ワウ エンターテイメント/セガ	ガンシューティング
PREMIER ELEVEN	サミー	サッカー
●2002年12月以降発売予定のタイトル（未定含む）		
BATTLE GEAR 3（年末予定）	タイトー	ドライブ
CAPCOM FIGHTING ALL STERS（今冬予定）	カプコン	対戦格闘
MONSTER GATE Ⅲ（今冬予定）	コナミ／コナミマーケティング	多人数参加型マスメダル機
新スーパーリアル麻雀シリーズ Hi☆Paiパラダイス（今冬予定）	セタ／アルゼ	学園ラブコメ麻雀
クイズ ケータイQモード ~Mai もChatも恋しTel~（今冬予定）	AMEDIO／タイトー	クイズゲーム
Sports Shooting USA（来春予定）	サミー	ガンシューティング
Maximum Speed（来春予定）	サミー	レース
Dolphin Blue（仮称）（来春予定）	サミー	アクションシューティング
F-ZERO AC（仮）（未定）	アミューズメントヴィジョン/セガ（監修：任天堂）	ドライブ
Dragon Chronicle（未定）	ナムコ	カード
新・豪血寺一族（未定）	ノイズファクトリー	対戦格闘
BORDER DOWN（仮）（未定）	グレフ	シューティング
Damu Deva（未定）	アークシステムワークス	シューティング
（仮称）アイドルゲーム	ナムコ	育成
BINGO PARTY SPLASH	セガ	マスメダル
dogstation Deluxe イヌターネットはじめました！（未定）	コナミ／コナミマーケティング	ペット育成・コミュニケーションゲーム
麻雀格闘倶楽部2 日本プロ麻雀連盟Ver.（未定）	コナミ／コナミマーケティング	多人数通信対戦麻雀ゲーム
あずまんが大王 パズルボブル（仮）（未定）	mos／タイトー	落ちモノパズル

今回の取材地
東京～千葉
「常磐線沿線」

ゲームセンターマップ

今回は、東京～千葉北部～茨城を結ぶ「JR常磐線」沿線のゲームセンターを紹介。おしゃれな大型店や、上級者が集まる熱いスポット、そしてお宝級のレゲーが並ぶお店など、個性的なラインナップが勢ぞろい！
※記事中のデータは、取材を行なった9月下旬の内容によるものです。

柏随一の規模を誇るお店

クラブセガ柏

●千葉県柏市柏2-3-1
☎047-164-0866
●営業時間：10:00～24:00

イトーヨーカドーの隣にある大型店で、最新ゲームがズラリとそろっている。ラインナップの充実度&入荷の早さは柏随一。3フロアある店内で、ゆったりとゲームを楽しもう。大会などのイベントも積極的に行なっているぞ。

スタッフより
当店のイチ押しは2階の『WCCF』とビデオゲームコーナーです。ビデオゲームは、『VF4Evo』『ガンダム』『鉄拳4』の大会を毎月行なっています。また『WCCF』のカードトレーディングも盛り上がりを見せています。店員一同心よりお待ちしていますので、ぜひ1度遊びに来てください。

現在お店で一番のにぎわいを見せているのが『WCCF』のコーナーだ。

イベント
11/16 『ガンダムDX』大会
11/23 『鉄拳4』大会
11/30 『VF4Evo』大会
11/23・24 スーパーセガの日

フロア全体に落ち着いた雰囲気が漂っているメダルゲームフロア。

買い物帰りに立ち寄ろう！

ゲームファンタジア柏

●千葉県柏市柏1-3-1
柏長崎屋共同ビル1F
☎047-163-6956
●営業時間：9:00～23:45

スーパー「長崎屋」内に併設されているお店。そのため買い物のついでに立ち寄る人も多く、客層はさまざま。ラインナップは、メダルゲームやプライズマシンが中心になっている。サービスも満点だ。

スタッフより
当店はメダルゲームとプライズゲームに特化した、ちょっと変わったお店です。メダルゲームで毎月楽しいイベントを実施。プライズマシンはすべて1PLAY＝100円となっています。それ以外にも『太鼓の達人3』や『ポップンミュージック8』も人気を博しています。

ここは外からの入口。スーパーの店内からも直接入店することができる。

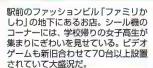
プレイ料金が安いので、お気に入りの景品が取れるまでとことん粘ろう。

メダルゲームには、利用するたびにポイントが加算されるシステムが導入されている。

コミュニケーションはバッチリ！

ゲームセンターアルファ

●千葉県柏市柏1-1-11
ファミリかしわB1F
☎047-163-2816
●営業時間：9:30～22:30

駅前のファッションビル「ファミリかしわ」の地下にあるお店。シール機のコーナーには、学校帰りの女子高生が集まりにぎわいを見せている。ビデオゲームも新旧合わせて70台以上設置されていて大盛況だ。

スタッフより
当店では、両替のときに声を掛けたりするなど、お客さんとの交流を大事にしています。シール機コーナーでは、2枚撮ったお客さんには抽選でプレゼントを差し上げています。また11月中には『K.O.F.2002』の大会を開催する予定ですので、皆さまぜひ足を運んでみてください。

地下1階にはゲームコーナーが何軒も並んでおり、その一角にお店がある。

音楽ゲームなどの大型筐体も充実。カップルで遊ぶ姿もよく見られるとか。

駅前という立地条件からか、学校帰りの高校生や大学生が客層の中心だ。

今回取材した上野バセラは、自分が中学生のころから通っていたゲーセンです。10年くらい前にゲームの大会を通じてスタッフの方と仲良くなり、それ以来何かあるたびにバセラに行きゲームをするようになりました。現在、仕事を持つ身となり頻繁に遊びには行けなくなりましたが、こうして取材したことが少しは恩返しになればと思ったりします(DOI-2)。

アイコン情報

 格闘ゲームが盛んな店
 音楽ゲームが盛んな店
 シューターが集まる店
 メダルゲームが多い店
 全般的に料金設定が安い店
レトロゲームが充実している店
 連射装置などのサービスのある店
 アルカディアクーポン加盟店

「景品が取れない」とお嘆きの方はぜひ

ゲームプラザGAO 北千住店

●東京都足立区千住2-62 プラネディール 第二ビル1F
☎03-3870-0381
●営業時間：10:00〜24:00

『UFOキャッチャー』をはじめとしたプライズマシンは、店長曰く「想像を絶する取りやすさ」だとか。また地元の女子高生でにぎわうシール機のコーナーや、レベルの高いプレイヤーが集まる音楽ゲームコーナーなども盛り上がりを見せている。

スタッフより

UFOキャッチャーは1度プレイしてもらえればすぐに他店との違いが分かる思います。もし、景品が取れないようでしたら、遠慮なくスタッフまでお声を掛けてください。店員一同、皆様のご来店を心よりお待ちしております。

駅近辺の歓楽街を抜ければ、この入口が見えてくるだろう。

学校帰りの女子高生が集まるシール機コーナー。正に大盛況だ。

これが噂の『UFOキャッチャー』。クレーンの景品を掴む力が違う!

ビデオゲームも充実。最新の機種もドンドン入荷する予定だぞ。

柏の腕自慢はここに集まる

ゲームセンター B-1

●千葉県柏市旭町1-1-16 中崎ビルB1F
☎047-144-5597
●営業時間：7:30〜24:00

最新の格闘ゲームを中心にしたラインナップを誇る。お店に集まってくるプレイヤーも腕に自信のある上級者が多い。特に、毎週末に行なわれている「ランキングバトル」では、プレイヤー同士が実力を競い合って大きな盛り上がりを見せている。大会などのイベントも定期的に行なわれており、柏地区でいちばんの「アツさ」を持っているお店といえるだろう。

スタッフより

週末は、金曜日に『ギルティギア イグゼクス』、土曜日に『ストⅢ 3rd』『ソウルキャリバーⅡ』『VF4Evo』、日曜日に『ガンダム』のランキングバトルを行なっています。要望があれば、大会のリクエストにも応えていきたいと思っています。またメンテナンスも毎日欠かさず行なっていますので、ぜひ1度遊びにいらしてください。

イベント
11/24 『ソウルキャリバーⅡ』SCN チャンピオンシップ予選
毎週末 ランキングバトルも開催

名前の通り、地下1階にある『B-1』。階段を降りて店へ入る。

盛り上がりを見せているのは、やはり対戦格闘ゲームだ。

ショーケースにはフィギュアがずらりと並ぶ！いかにもゲーム好きが集まりそうな雰囲気だ

下町情緒あふれるゲーセン

ゲームセンターポパイ

●東京都足立区綾瀬4-9-31
☎03-3620-4873
●営業時間：10:00〜24:00

20年以上の歴史があり、古き良き「昔ながらのゲームセンター」の匂いを感じさせてくれる。2Fは全フロア50円だけあって地元のお客さんでにぎわいを見せる。1番人気の『頭文字D』では、イベントの開催も計画されているとか。

スタッフより

地元密着型のお店で、お客さんの層も地元の学生さんや女の子など幅広いです。盛り上がっているのは『ビートマニアⅡDX』などの音楽ゲーム。特に『DDR』はこの辺りでは有名なプレイヤーが訪れることもあります。地元以外の方も、ぜひ1度おいでください。

入り口を見ただけでこの店の熱気が伝わってくるようだ。

現在人気ナンバーワンの『頭文字D』。ちびっ子も大ハマリ!?

レベルの高いプレイヤーが集うという音楽ゲームコーナー。

2Fの50円ゲームフロア。歴史を感じさせてくれるたたずまいだ。

デートスポットとしてもオススメ

セガ上野パセラ店

●東京都台東区上野2-14-30
☎03-3832-8002
●営業時間：10:00〜24:00（金・土・祝前日 25:00まで）

上野公園のそばに位置する大型店。同じビル内にカラオケ店や飲食店が入っていることもあり、デートスポットとして立ち寄るカップルが多い。またお店全体の雰囲気も明るく、女性でも入りやすい空間となっている。

スタッフより

メダルゲームの品ぞろえは、上野では最大規模を誇っています。また「くまのぷーさん」など、幅広いラインナップのシール機コーナーや、12台もの『VF4Evo』が並ぶビデオゲームコーナーも充実しています。毎月『ソウルキャリバーⅡ』の大会も行なっています。

上野、京成上野の両駅から近く、立地条件も抜群。土日ともなれば、たくさんのお客さんが訪れる。

大型店だけに、あらゆる種類のゲームがそろっている。

ズラリならんだ『バーチャファイター4エボリューション』は圧巻の一言!!

ここでも人気を博しているのが『WCCF』。ギャラリーも大勢いたぞ。

今までほとんど利用したことがなかった常磐線。でも今回の取材で、車体の深緑色が目に焼き付くまで利用させてもらいました。それで思ったんだけど、常磐線の駅で流れる「発車時の音楽」って、何か妙に耳に残るものが多くない？　変にメロディアスな曲あり、なぜか演歌調のヤツありで、きっと常磐線では乗り遅れゼロですな、こりゃ（曽原）。

松戸のゲーセン界をリード
ゲームソニックビーム 松戸店

●千葉県松戸市松戸1172-1
☎04-7360-2008
●営業時間：7:00〜24:00

松戸駅から歩いて2分。3フロアからなり、松戸地区では最大規模を誇る。特に力を入れているのはメダルゲームだが、そのほかも『WCCF』『麻雀格闘倶楽部』などの大型筐体や『ソウルキャリバーⅡ』『VF4Evo』などの格ゲーもそろっている。

スタッフより

イチ押しのメダルゲームコーナーは、おそらく松戸で1番充実していると思います。またメンテナンスに関しても、その場その場でテキパキと対応するように心掛けています。駅からも近いので、松戸に来た折にはぜひお越しください。

『ビートマニアⅡDX』などの音楽ゲームをはじめ、そのほかの大型筐体ゲームもズラリそろっている。

とても盛り上がっている『WCCF』。中田、ビエリ、トッティなどのジョカトーレが松戸のピッチで躍る！

客層は学生が中心だが、サラリーマンなども訪れるとのこと。やはり駅が近いせいだろうか。

レトロゲー&レアなメダルゲーム多数！
ゲーム イン メクマン

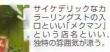
●千葉県松戸市小根本49
☎ ——
●営業時間：10:00〜24:00

1Fには、レアなスロットマシンを中心にメダルゲームがズラリ。そして2Fは「なんでも鑑定団」に出したいくらいのレトロゲーが並んでいる。「昭和」を強く感じさせる店内は、ある種テーマパークのよう。1度は遊びに行く価値ありだ！

スタッフより

メダルゲームに関しては、このお店にしかない機種がそろっています。また常時イベントも行なっており、だれもがメダルを大量獲得できるように心掛けています。また、2Fのレトロゲームは1プレイ10円で営業しています。

サイケデリックなカラーリングストの入口といい「メクマン」という店名といい、独特の雰囲気が漂う。

テーブル筐体がズラリ並んでいる、ということ自体が驚き。まるでタイムスリップした気分だった。

これだけのものが現存しているということは、メンテナンスにも気を使っているということ。

お客さん思い！
セガワールド 我孫子

●千葉県我孫子市柴崎字天王台47-1
☎047-183-6080
●営業時間：10:00〜24:00

水戸街道沿いにある郊外型のゲームセンター。定期的に行なっている『WCCF』のカードトレーディング大会をはじめ、各種イベントを積極的に開催している。また、多くのゲームが1プレイ50円となっている。子供向けの「グーチョキパーク」を併設。

スタッフより

『WCCF』や『MJ』といった最新のゲームをはじめ、各種ゲームを取り揃えています。また、毎月第2日曜日には『VF4Evo』の大会を開催、そのほかにもたくさんのイベントをご用意して、お客様のお越しをお待ちしております。

郊外店ということもあり、駐車場もバッチリ完備している。ドライブがてらに遊びに行ってみよう。

セガ直営店ということもあり、最新ゲームの入荷もスピーディ。お目当てのゲームもきっとあるはず。

広々とした店内に、バラエティに富んだゲームがそろう。家族連れで来ても楽しめそうな雰囲気だ。

セガワールド我孫子
パチンコチャレンジャー
取手方面へ
柏方面へ
スバル
我孫子インターチェンジ
6

イベント

- 11/10 『VF4』我孫子最強位戦
- 11/16 『WCCF』カードトレーディング大会
- 11/23 「セガの日」恒例イベント
- 9・19・29日はグーチョキパークの日

お詫びと訂正

アルカディア12月号ゲームセンターマップ記事内の池袋周辺図における「池袋プレイランドカーニバル」の位置が誤っておりました。正しい地図を掲載するとともに、お詫び申し上げます。

池袋プレイランドカーニバル

アルカディア12月号ゲームセンターマップ内の記事において「AMUSEMENT CLUB アルティメット」と「大久保アルファステーション」のスタッフコメントが誤っておりました。訂正するとともにお詫び申し上げます。

大久保アルファステーション

音楽ゲーム上級者が多く、かなりの盛り上がりを見せています。ちなみに『太鼓〜』全国1位のプレイヤーは「跳べ！ガンダム」がオハコなので、おなじみのあのメロディーが聞こえてきたら注目してみては?

AMUSEMENT CLUB アルティメット

おかげさまで前回の「ポップンミュージック8 すごろく DE 8」では当店が全国1位と3位を獲得しました。常日ごろからお客さまに快適にプレイしてもらうべく、メンテナンスには常に気を配っております。

日本全国のゲームセンターを制覇するつもりで日々情報を集めている我らですが、読者のみんなからのお誘いも随時受け付けております。「うちらが通うゲーセンはすごいぜ！」、「アルカディアで取り上げてくれ」といったゲームセンターがあったら、ぜひ教えてください！ がんばって行きますので（笑）。メールは【location@arcadiamagazine.com】までよろしく！

ARCADIA DATABASE
アルカディア データベース

ビデオゲームランキング

Pick Up! **3位 WORLD SOCCER Winning Eleven Arcade Game Style**

今月の初登場3位はコナミの『ウイニングイレブン Arcade Game Style』。家庭用ソフトとして大ヒットした同ソフトのアーケード版だ。世界戦だけでなくクラブチームで遊べることが魅力。カードシステムによる育成も根強いファンにアピールしている模様。

メーカー　コナミ／コナミマーケティング
ポイント　140.1

順位	前回	タイトル＜メーカー＞	ポイント
1		Virtua Fighter4 Evolution＜SEGA-AM2／セガ＞	171.2
2		GUILTY GEAR XX THE MIDNIGHT CARNIBAL＜アークシステムワークス／サミー＞	141.9
3		WORLD SOCCER Winning Eleven Arcade Game Style＜コナミ／コナミマーケティング＞	140.1
3		SOUL CALIBURⅡ＜ナムコ＞	140.1
5		機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX＜発売元：バンプレスト／開発・販売元：カプコン＞	123.3
6		Power Smash 2＜ヒットメーカー／セガ＞	97.3
7		VIRTUA STRIKER3＜アミューズメントヴィジョン／セガ＞	88.3
8		TETLiS T.A. PLUS＜アリカ／彩京＞	79.3
9		アイドル麻雀ファイナルロマンスR＜ビデオシステム＞	72.5
9		ULTIMATEエコロジー＜カプコン／AMI＞	72.5

※ランキング中のタイトルが赤字のものは初登場のゲームです。また「前回」欄の【初】はランキング初登場、【再】はランク外から再登場のタイトルを表します。

ビデオゲームランキング（コックピット・アップライト）

Pick Up! **1位 drummania7thMIX**

シリーズが発売されるたびに、上位に食い込んでくる『ドラムマニア』。7作目となる今回も初登場1位だ。また、この人気を影で支えている？『ギターフリークス（4位）』との連動も見逃せない。バージョンアップキットの登場で、来月もさらなる盛り上がりは必至だろう。

メーカー　コナミ／コナミマーケティング
ポイント　162.4

順位	前回	タイトル＜メーカー＞	ポイント
1		drummania7thMIX＜コナミ／コナミマーケティング＞	162.4
2		太鼓の達人3＜ナムコ＞	139.4
3		麻雀格闘倶楽部 全国オンライン対戦Ver.＜コナミ／コナミマーケティング＞	137.2
4		GUITARFREAKS8thMIX＜コナミ／コナミマーケティング＞	134.9
5		pop'n music 8＜コナミ／コナミマーケティング＞	125.7
6		頭文字D Arcade Stage＜セガ・ロッソ／セガ＞	118.8
6		WORLD CLUB Champion Football SERIE A 2001-2002＜ヒットメーカー／セガ＞	118.8
8		CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON "FORCE"＜ヒットメーカー／セガ＞	109.6
9		セガ四人打ち麻雀MJ＜SEGA-AM2／セガ＞	107.3
10		スリルドライブ2＜コナミ／コナミマーケティング＞	84.4

※ランキング中のタイトルが赤字のものは初登場のゲームです。また「前回」欄の【初】はランキング初登場、【再】はランク外から再登場のタイトルを表します。

協力店舗一覧

店舗名	住所	電話
アイアイ駅南店	茨城県水戸市桜川1-4-10	☎029-221-1001
アドアーズ ミラノ店	東京都新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1～3F	☎03-3200-0884
アミュージアム麻生店	北海道札幌市北区北40条西4-1-1 パボッツ麻生ビル1F	☎011-736-6166
大久保アルファステーション	東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル	☎03-5330-8595
釧路スガイ・ゲームプルプル	北海道釧路市北大通6-1-2-2	☎0154-22-8670
ゲームファンタジア サンシャイン店	東京都豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1～3F	☎03-3971-9601
ゲームファンタジア バーディー店	東京都町田市原町田6-21-25 大正堂第2ビル1～4F	☎042-724-1477
ゲームファンタジア渋谷店	東京都渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1ビル1～4F	☎03-3496-5856
ゲームファンタジア八王子店	東京都八王子市東町11-3 シグマゲームファンタジアビル地下1F～4F	☎0426-48-1288
ゲームプラザキューティ	大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F	☎06-6357-6677
ゲームプラザ白山	熊本県熊本市九品寺5－15－7	☎096-362-2711
新宿スポーツランド中央口店	東京都新宿区新宿3-26-2 中央口三平ビル内	☎03-3352-1637
スペースV1廿日市	広島県廿日市市本町4－23	☎0829-34-3311
セガワールド成田	千葉県成田市東町157-5	☎0476-23-2591
セガワールド博多	福岡県福岡市博多区博多駅南6-7-33	☎092-481-1645
トライアミューズメントタワー	東京都千代田区外神田4-3-10 中村ビル	☎03-5295-2345
ハイテクセガ柏	千葉県柏市柏1-1-11 丸井ビル地下1F	☎04-7163-9844
ハイテクランドセガBREEZE	神奈川県横浜市西区南幸2－13－9	☎045-313-6435
ハイテクランドセガミナミスポーツプラザ	茨城県ひたちなか市東大島2-11-11	☎029-274-4124

読者が選ぶゲームセンター内で愛飲している飲み物

今月の月替わりアンケートは、何と『ゲームセンターで愛飲している飲み物』である。確かにゲームセンターと飲料水の存在は昔から共存関係にある。私事になるが、20年前は自販機がまるごと全種類ドクターペッパーや、マックスコーヒー一択だったという原体験がある。今回はそこまで細かい品種ではないが、昨今の多種多様な飲み物がどう受け入れられているのか探ってみたいと思う。

集計は全体的な品種の分布と年齢層による支持率をまとめてみた。一番多いのが「その他」というのは置いておくとして、明示化されている中で炭酸系の強さが目に付く。続いてスポーツドリンク、日本茶系、コーヒー系と妥当すぎ、コメントのしようもない。

気を取り直し年齢別・職業別の分布を見てみよう。小学生は炭酸飲料が圧倒的だが、中学生にもなると既にバランスがとれたバラツキを見せる。しかし、まだこの年齢層においてコーヒーが入ってきていない。高校生にもなるとようやくコーヒーがわずかに勢力を延ばすが、ごく一部といえる。しかし、それが会社員ともなるとコーヒー系はシェアNo.1である。このあたりも一般論的な妥当性に符合することから、これはゲームセンターでなくとも、普段の飲み物の趣向という捉え方もできるだろう。

さて、ここで着目したいのは「ゲームセンターでは飲まない」という選択肢だ。この比率たるや、中学生が圧倒的に多い。小学生のサンプル数があまりにも少ないこともあり、見た目の整合性は伴わないが、低年齢ほど「飲まない」という傾向がある。これは少ないお小遣いを捻出したゲームプレイに「飲み物に回す金があるなら、1プレイでも多く遊ぶ」という志向性があることは想像に堅くない。当然のごとく社会人ともなると飲まないという選択肢は圧倒的に少なくなる。

このようにして愛飲調査をしてみたものの、ハッキリ言って想像以上、もしくは予想を覆すような結果は得られていない。別の機会では、しっかりとした銘柄などまで踏み込んだ調査の必要があると思われる。

読者における飲み物系統

- 炭酸系 19%
- スポーツドリンク系 14%
- 飲まない 13%
- 日本茶系 10%
- コーヒー系 9%
- 紅茶系 6%
- 中国茶系 4%
- その他 25%

職業別飲み物系統の分布

となりのゲーセンは「敵」ではなく、「味方」

全国のゲームセンターを巻き込んで開催される、大規模なゲーム大会「闘劇」。その基幹となるメーカーが株式会社アクアルージュ。一般のプレイヤーはほとんど聞いたことのない名前だと思う。今回の魂を籠める者は、そのアクアルージュ社長にお話を伺った。

後に、業界全体が不況になってゲーセンの収益がすごく厳しくなっていき、町田アテナも例外ではなく、結局店を閉めることになってしまいました。

だけど、町田に集まるプレイヤーの熱意と町田という土地へのこだわり、店のパワーなどがあるのに閉店しなくてはならないことが私自身の腑に落ちなかった。そこで収益減少の原因を探ってみると、自分なりにいろいろと思う部分が出てきました。

そのとき、私だったらこうするなとか、いろいろアイデアが浮かんできました。自分が思っているようにやればゲーセンを立ち直らせたり、プレイヤーやゲーセンの輪を広げることができるんじゃないか、と。だから、それを試してみようと思ったんです。

普通のゲーセンは日々のインカムで稼いでいますが、「ビートライブ」に関しては、店をブランド化してゲーセン外で稼ごうという考え方なんですよ。

昔開催してたアテナ杯は、ホモ山岸君(となぜか呼んでいます)が自腹を切ってたんですが、それじゃ続けられない。アテナさんとしてはアテナ杯のゲームが他社のタイトルだからやりにくかっただろうけど、そこをバックアップしてやる必要があると思ったんです。また、イベント自体の収益を求めるのではなく、そのイベントに付随してくるものに目を向けたわけです。

例えば「イベントができるゲームセンター」というのは一つのうたい文句になるわけですよ。そこにはお店の看板や人が付いてくるじゃないですか。そういうことをやった実績というのは、ほかのゲームメーカーの大会を請け負ったり、DVDの撮影で使わせてくださいとか、ビジネスとして成り立つ話につながってくる。だからそこまで目線を広げていこうというのが私の考えの核心です。

そして今では、小さなゲーセンでしかなかった「ビートライブ」がディファ有明を借りるまでになった。そこに集まってくるゲーマーたちが多ければ多いほどビジネスの話も多くなってくるわけですね。

──要はコンテンツを保有できる店作りを目指してるということですか?

山本　というよりは、店自体がコンテンツなんです。今は最先端にある『バーチャ』を扱っている一方で『バーチャ』が無くなったらどうなるの?　という不安があるわけです。これは、すべてのゲーセンにいえることなんですけどね。そういった人気タイトルが無くなると、インカムが減少＝閉店、そういう図式になるですけど、そこでこの流れを止める方法というのが必ずあるんです。

──アクアルージュという会社は読者にはあまり馴染みがないと思うのですが、一体何をやっていらっしゃるのでしょうか?

山本　基本はアミューズメント関連のソフトウェア開発全般かな。何も無い状態から紙と鉛筆でプランニングして、その企画をどういう風に活用してビジネスと結び付けるか?　というような、ある意味プロデューサー的な仕事を生業としてるかな。だから、プランナー兼プロデューサーですね。

──では、社長の今までの遍歴を教えてください。

山本　最初はパチンコメーカーに所属してました。そのうち、パチンコメーカーもゲームメーカーのノウハウを吸収しようという話があって、そのための部署ができたんです。自分は社内でも最先端のことをやっていたので、その部署へ異動したんです。そこでパチンコだけではなくゲームを作ってみろと言われて、ゲームにも携わるようになりました。

その間に出版や製作など、アーケード業界の人たちとも知り合いになっていったんです。そして29歳になって、パチンコやゲームのアミューズメントをここまで知っているなら、自分でやれるんじゃないかと思ってね。じゃぁ30歳で独立しようとその時決めちゃった。僕は決心したら即行動に移すタイプで、当時は子供が生まれたばかりだったのに後先考えず会社を辞めちゃった。そして数日したら自分の会社を作ってました。

──それがアクアルージュですか?

山本　そうです。

──そのアクアルージュという名前の意味というか、コンセプトは何ですか?

山本　アクアは水で、ルージュは唇や口紅を意味してるんですよ。で、その大元になるのが女の子ですね。そういった意味を持つゲームを練っていて、ゲームというかアニメ映画に近いイメージで原作を書いてます。現段階ではまだ10%ぐらいの段階ですが、その練っているプランのコンセプトそのものがアクアルージュとなるわけです。だからその企画が自社で出来るくらいになったら、会社は相当大きくなっているかな、と。

──アクアルージュといえば「ビートライブ」のオーナー会社でもありますね。「ビートライブ」の前身はアテナというメーカーの直営店だったのが、なぜ今のような形になったのですか?

山本　以前、うちが企画開発を請け負ったゲームがあったんですが、そのときのクライアントがアテナさんなんです。

株式会社アクアルージュ
代表取締役

山本 恵

やまもと・めぐむ

生年月日・1967年6月28日
出身地・東京
学　歴・明治大学工学部
職　歴・パチンコメーカー開発部勤務を経てから1997年2月に
株式会社アクアルージュを起業。現在に至る。
趣　味・パチスロ。
毎週水曜日、本誌編集長猿渡と飲むこと。参加お待ちしております。

――その考えというのは「ゲームがもう発売されないことを想定して」ということですか?

山本　そう。ゲームが出ないことを常に想定してるんです。今のご時世とメーカーの倒産などを踏まえてゲーセンも進化しなければならないし、その進化の過程でアーケードというもの自体が無くなる可能性もあるんです。だけど今あるものを保全すれば、無くならないわけです。その保全をするには何らかの手段が必要なわけでね。そこに少なくとも介在するのは「人」なんですよ。だから「人」を介在させるためにゲームを扱ってるに過ぎないというのが、僕の考えなんです。

――それが「闘劇」に結実してくると思うのですが、この業界に「闘劇」がどのような影響を与えると考えていますか?

山本　この不況の中、ゲームセンターが続々と潰れています。それも、新しいゲームや面白いゲームが出ないからだとメーカーにすべての責任を押しつけていいのかというと、実は店側にも問題があると思うんです。だからまずはゲーセンの方でもゲームを盛り上げますよという気運を作り、活気ある市場として認知してもらう。アーケードゲームを作りたい会社はたくさんあるはずです。でも会社はビジネスだから基板が売れなければ成り立たない。ゲームを盛り上げるためにメーカーが毎回大会をやるということも難しい。それをゲーセン側で請け負いつつ、メーカーに対してアピールするキャッチボールが必要だと思うんです。ゲーセンが盛り上がればメーカーの市場も確保され、製品が投入されやすくなる。このようなゲーム業界の盛り上がりに貢献したいのです。

――要するに、ユーザーが盛り上がる→店に利潤が出て基板を買える→メーカーが基板を作る、といった好循環を闘劇が創るということですね。

山本　そうそう。その流れを作っちゃえばみんな楽になる。まさに闘劇はコミュニケーションベースメントです。それがビートライブのコンセプトでもあるしね。とにかく人が集まれば何かが起こる。今の時代、ゲームが好きなだけなら家でやればいいんですよ。ではどうしてゲーセンに来るの?　となるとやっぱり「人」なんです。人と人とのコミュニケーションの空間が楽しくて来るわけですよ。まさに「人」が「人」を呼ぶんですね。

――では、闘劇は打ち上げ花火的なイベントではないわけですね。

山本　そうです。今回はたまたま格闘ゲームだったけど、SHTでも音ゲーでもいいんです。「コミュニケーションのとれるゲーム」であれば絶対成り立ちますね。

――最後にゲーセンに向けて一言お願いします。

山本　ネタにはみんなで乗りましょう、ということかな。そこから人の輪が広がり、常連もできるしね。あと「自分の店舗をどうしよう」という狭い考えを持ったなら、そこで終わりなんですよ。となりのゲーセンは「敵」ではなく、「味方」という発想の転換をしてほしいですね。

（敬称略 2002年10月11日）

斑鳩 IKARUGA™

年明け発売予定の
ゲームキューブ版に迫る!!

昨年末に発売され、美麗なグラフィ[illegible]くのプレイヤーを魅了した「斑鳩」が、ゲームキューブ(以下GC)で[illegible]

斑鳩 IKARUGA
■ハード：ゲームキューブ
■メーカー：アタリ
■ジャンル：シューティング
■発売日：2003年1月予定
■価格：5,800円（税別）

家庭用ならではの要素を追加！

本作はGCへの移植ということで、アーケード版には無い魅力的な機能が追加されている。CGやキャラクターの設定を閲覧できるギャラリーモード、BGMとストーリーを同時に楽しめるサウンドテストモード、特定のチャプターを反復練習できるプラクティスモードはもちろん搭載。

さらにGC版では、より徹底的な攻略が可能なコンクエストモードと、Webランキングに対応したチャレンジモードの二つが追加（内容は下記カコミ参照）されていて、幅広い楽しみ方が可能となっている。特にコンクエストモードは、パターン作成&練習効率の向上が見込めるので期待大！

また、詳細は未定だがこのほかにも新要素が追加される模様。ファンならずともチェック必須だ。

アルカディアの表紙やポスターなどのCG、斑鳩の世界に登場するキャラクターの設定などを閲覧できるモード

サウンドテストモード

各チャプターやボス戦のBGMを聴けるモード。ストーリーも表示されるので、独創的な世界観に浸れちゃう

GC版はグラフィック面にも注目！　アーケード版よりもレンダリングやテクスチャーのクオリティがアップしているので、エッジがキレイでディティールも細かいのだ。元々グラフィックが美しい本作だけに、その美麗さは感動のひとこと！

縦画面モードも もちろん搭載!!

全画面描画になるので、ゲームセンターさながらの迫力が味わえるぞ。

GC版新要素 その①

自宅でハイスコア争いに参加

チャレンジモード

GC版では、インターネットを使ったハイスコアランキングが予定されている。チャレンジモードでプレイすると表示されるパスワードを、下記のサイトにて登録するだけでOK。自宅に居ながら、全世界のプレイヤーとハイスコア争いを繰り広げられるというわけだ。

そして何と、プロトタイプモードの集計も実施！　ほとんどのシーンで新たなパターンが必要なので、ハイスコア戦線に乗り遅れてしまった人にもチャンス到来だ。

自宅でハイスコア争いが可能。シビアな争いで鍛え抜き、ゲーセンのハイスコア業界デビューも狙ってみる!?

目指せ全一!!
プロトタイプモードも
集計予定!!

撃数制限のあるプロトタイプモードも集計予定。システムが異なるだけに、また新たな戦いが展開されるだろう。

11月中旬オープン予定！ www.ikaruga-atari.net

GC版新要素 その②

3種の攻略用モードを搭載

コンクエストモード

●ノーマルプレイ

コンクエストは基本的に任意の特定エリアだけをプレイするモード。下記のデモプレイを見て研究しスロープレイで練習したら、このノーマルプレイで実践してみよう。

ボス戦だけを繰り返しプレイすることもできる。

●スロープレイ

ゲームの進行が通常の約2分の1になるのがこのスロープレイ。より高度で複雑なパターンを研究したり、細かい操作を必要とされるプレイを練習したいときに最適だ。

細かな動きが必要なパターンも研究しやすい。

●デモプレイ

デモプレイを選ぶと、スロープレイの状態であらかじめ用意された模範プレイが再生される。パターンの難度はそれほど高くないので、初心者〜中級者には役立つはず。

右も左も分からない人にとってはかなり助かるぞ。

力の解放ゲージは、敵弾を10発吸収すると1ゲージたまる。そして、ジェネレーターから出てくる虎鶫を破壊したときの撃ち返し弾は5発。ここでは、6機を同属性で倒し、その撃ち返し弾でたまった3ゲージ分の力の解放を次の虎鶫に使う、という流れで進んでいる。こんな面倒なことをするのは、最後に力の解放を使って画面下の虎鶫を破壊する際、余分な力の解放が画面中央の歌鶫を壊してしまわないようにするためだ。

ボックス地帯のラストで力の解放を使い、たまっていたゲージを消費(写真1)。このとき撃ち返し弾を吸って力の解放が1ゲージ以上になったら、画面中央やや右側で解放を行ない、画面右上部の虎鶫(白)に当ててゲージを無くしてしまおう(写真2)。写真10までは、黒属性&ショット時は撃ちっぱなしでオッケー。写真6の位置で解放すれば確実に虎鶫(白)×3匹へ力の解放が向かうのだが、着弾が少し遅いので注意。写真11～12の間の2チェーン分は普通にシングルショットで破壊すれば問題無い。混乱しないようにしっかり頭に入れて臨もう。

垂れ乳巌竜'sインプレッション

……収&力の解放。狙った分だけゲージをため、狙った敵に……

……ただし、GC版でさらなるやり込みに挑戦してみては？

特報 初回製造分は特典小冊子付き!!

GC版『斑鳩』の初回製造分には、購入特典として小冊子が付いてくるぞ。内容は設定原画を中心とした、『斑鳩』の世界をより楽しめるものを予定。一部未公開の設定原画も掲載されるとのことだ。

前述したように初回製造分限定なので、確実に手に入れたければ予約しておくことをオススメするぞ。

WARNING ジョイスティックは!?

GC版『斑鳩』に黄色信号!?　実は、GC用のジョイスティックはまだ発売されていないのだ。ゲーセンでやり込んでいた人には少々厳しいこの現実……。

しかし、大手家庭用ゲーム周辺機器メーカーの某社が、GC用ジョイスティックを開発しているとの情報をゲット！　発売時期など詳しいことは分からないが、とりあえず一安心といったところか。

……こなすには、パッドじゃちとキツイ。慣れれば何とかなるの？

運よく某社のジョイスティック(試作版)でプレイできました。やっぱりスティックはイイ！

待望のPS2版オリジナル要素満載でついに発売!!

ゲームセンターで好評を博した『テクニクビート』が、PS2にいよいよ登場。多数のオリジナルモードやオリジナル曲が追加されているので、アーケード版をやりつくしたキミにも遊びごたえは十分！秋の夜長は、往年のナムコサウンドに陶酔してみてはいかがかな？

Text：番之字元帥　※画面写真、及びイラストは開発中のものです。

発売予定：11月7日
価　　格：5,800円（税別）
ジャンル：テクノアクションパズル
メーカー：アリカ
ハ ー ド：PlayStation2

ゲームの基本ルールはとってもカンタン!!

マーカーを反応させると音が鳴る。タイミングが悪いときれいな旋律にならない。

各キャラは固有のアクションとスーパーアクション（緊急回避用）を持っている。

ゲームのルールは、次々と出現するマーカー（円形のオブジェクト）の上に乗り、□ボタンを押して反応させるというもの。反応させるタイミングは、マーカーの中心から次第に広がってくる波紋が外周に触れた瞬間を狙おう。反応タイミングによって画面上部のゲージが増減し、各曲終了時にゲージが一定以上あればクリアとなる。

また、各キャラはアクションという固有の特技も持っている。アクションの使い方に熟練すれば、クリアがぐんと楽になるぞ。

「テクニクビート」ってどんなゲーム？

「テクニクビート」は、可愛らしいキャラクターを操作して音楽を奏でるリズムアクションゲーム。その最大の特徴は、収録されている曲に往年のナムコゲームのアレンジバージョンが多数含まれていること。しかも、アレンジを担当するのは、「めがてん」こと細江慎治氏率いるスーパースィープ！　まさに、ビデオゲームミュージックファンにはたまらない一本なのだ。もちろん、アリカオリジナルの曲だって見逃せない。『TGM』シリーズや『ストリートファイターEX』シリーズのアレンジから完全新曲まで、バリエーション豊かな音楽ジャンルで楽しませてくれるぞ。

POINT マーカーをタイミングよく反応させよう!!

総収録曲数はなんと80曲以上。ジャズからトランスまで、音楽ジャンルも幅広い。

アクションゲームとしての完成度も高い。ハイスコア目指してパターンを練ろう。

登場キャラクター紹介

ハッシー

上級者向け。アクションの「スライディング」は、高速で移動しながら触れたマーカーを次々と消していく。

レイン

移動速度はニッティより遅いが、持ち上げたマーカーが次第に大きくなる「グロウ」というアクションを持つ。

ニッティー

初心者向けのキャラ。どんな曲でも比較的遊びやすい。アクションはマーカーを持ち上げて運ぶ「キャッチ」。

ゲー事典　PS2版では、ソフト起動時のカレンダーが一新。毎日、ゲームを立ち上げると、ニッティが「今日の運勢」「今日のラッキーアイテム」「今日の一言」を教えてくれるぞ。運勢の悪い日も、ラッキーアイテムで乗り切れる……かもね。ちなみにこのカレンダー機能、実はアーケード版にもあるって知ってた？

PS2版のオリジナルモードを紹介！

ここでは、アーケード版から追加された新モードを紹介。じっくり遊ぶのに適したモードがずらりと揃っているぞ。

基礎テクニックを学ぶのにもピッタリ。一度クリアした問題にはEX問題も出現する。

パズルモード

CPUから提示される課題を順番にクリアしていくモードで、問題数は全100問以上。『テクニクビート』のパズル的側面をたっぷり楽しめる。また、パズルモードにしか登場しないギミック（動くマーカー、点滅するマーカーなど）や曲もあるので要チェックだ。

ひとつひとつ曲を埋めていくのが楽しい。全曲コンプリートすることができるかな？

フリーモード

フリーモードでは、これまでクリアした曲から好きなものを遊ぶことができる。特定の曲を反復練習したいときなどに最適のモードだ。プレイ内容はメモリカードにセーブすることもできるので、完成したパターンは保存しておくといい。実は一番遊ぶモードかも？

段位認定モードでゲットしたカラーの変更をはじめ、さまざまなおまけ要素がある。

おまけ

イラストを閲覧できたり、プレイするキャラのカラーを変えたりできる。他にも内容は盛りだくさんだが、あとは遊んでからのお楽しみ。どうやら、アーケード、パズル、段位認定、サドンデスの各モードをプレイしたりクリアすると、内容が増えていくようだぞ。

最初はサクサク昇格できるけど、初段以降はキツくなってくる。新カラーが欲しい！

段位認定モード

プレイ内容によって、CPUがプレイヤーの段位を認定してくれる。段位はキャラごとに記録されるシステムなので、すべてのキャラで高段位を目指そう。なお、一定の段位に昇格するごとに、報酬として新しいキャラカラーがもらえるというフィーチャーもある。

得点記録にカーソルを合わせて◯ボタンを押すと、スコアパスワードが表示される。

インターネットランキング

「レコード」項目では、キミの叩き出したハイスコアをスコアパスワードに変換してくれる。自慢のスコアをアリカのホームページに登録し、インターネットランキングに参加しよう。もちろん、キャラ別ランキングもあるので、得意分野で全国トップを目指せ！

画面上部のゲージに注目。1回もミスできないことはたいへんなプレッシャーになる。

サドンデスモード

1回でもバッド判定を出してしまうと即ゲームオーバーという条件下で、全曲連続クリアに挑戦する過酷なモード。一応、スペシャルアクションの使用可能回数は通常より多めだが、ノーミスクリアはあまりにも難しい。キミは何曲目まで進むことができるかな？

気になる移植度は？

[illegible]

新収録曲について

曲名	ジャンル	作曲者名	難易度	備考
Stronger	PROGRESSIVE TECHNO	MEGA	5	原曲「ストリートファイターEX」
Crowded Town	HYPER EURO	AYA	6	原曲「ストリートファイターEX2」
The Absolute	MIXTURE	YOU	7	原曲「テトリス・ザ・グランドマスター2 The Absolute」
brisa do mar	BOSSA LOUNGE	YOU	7	原曲「EVERBLUE2」
Prismatics	MODERN TECHNO	HIROTO	2	オリジナル曲
PURACHINA	HYPER EURO	MEGA	2	原曲「カードキャプターさくら」ボーカル入り
Sakura Mankai	TECHNO HOUSE	HIROTO	1	原曲「ストリートファイター[illegible]」
Spider Control 16th	TECH HOUSE	NAKAMURA RIDEN	2	オリジナル曲
Ancient Zone	MAYA TRANCE	J99	4	原曲「ストリートファイター[illegible]」
[illegible]7-A2	FUSION	AYA	3	原曲「ファイティングレイヤー」
[illegible]	DISCO	YOU	4	原曲「対局麻雀 ネットでロン!」

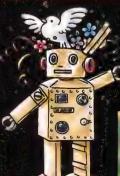
PS2版『テクニクビート』では、左の11曲が新たに収録されている。シリーズ初参加のなかやまらいでん氏と、『テクニクティクス』以来の復活となるJ99氏による新曲は、ファンならずとも気になるところ。また、初のボーカル入りとなる「PURACHINA」も興味深い。

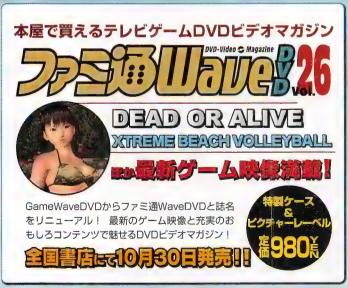
カート

超マニア向けキャラ。マーカーを蹴るアクション「シュート」を使いこなせば、想像を絶する連鎖が狙えるぞ。

ウィリー

移動速度は全キャラ中最も遅い。アクション「リフト」はつながったマーカーを一気に持ち上げることが可能。

ボット

マーカーを持ち上げると、移動速度が上がると同時にマーカーサイズを変化させるというユニークなキャラ。

PS2版でもうひとつ注目したいのが、リプレイプレーヤー。これは、フリーモードで保存したプレイデータを再生するモードだが、その完成度は非常に高い。いくつかのデータを連続再生する機能や、実際のプレイ画面とは異なる視点で再生する機能なども備えているので、ちょっとしたジュークボックスのように楽しめるぞ。

↙ 14小節目へ

↙ 7小節目へ

相変わらずご自慢のテクニックを見せてくれます。スクラッチオブジェに合わせてロボットクンがスクラッチするのはこのムービーの基本パターンみたいです。でも、実はこのロボットクン、曲中ずっとスクラッチを回しているような……(笑)。

難しい鍵盤+スクラッチ

始めたばかりの人にはキツイかな？　という配置。このときだけ鍵盤を片手、スクラッチを別の手で、という方法は後々のことを考えると上達しにくいので、素直に両手を使ってたたきましょう。1P側であれば、左手で「SS3S1S･S」、逆に2P側では右手で「S+5S･S7S･S」というのが基本でしょう。

ダブルスクラッチから回ってキメポーズのDJロボットクン。もちろん自分でも、「キマッタ！」なんて思っているんでしょうね。それにしてもかわいらしい(笑)

序盤から16分目白押し

リズムが取りずらい開幕スクラッチを抜けた後は、10小節目までこのパターンが続きます。大部分が16分音符で構成されていますが、所々ある休符に注意。先走ると確実にBADを連発してしまいます。リズムの取り方としては「タンータタン・タタタン・タタタン・タタタン・タタタン・タンータン・タン・タタ～」ですよー。

～表記の注意～

鍵盤は1P側、2P側問わず、上図の通り、左から1234567となり、スクラッチはSと表記しています。また、本文中で登場する「･」は16分休符、「－」は8分休符、「123」などの続けて書いてある表記は16分間隔、「S+1」は同時押しです。この場合、「S+1」はSと1を同時押し。となります。

主役のDJロボットクン、最初から飛ばしてくれます。1小節目に登場する6回のスクラッチオブジェに合わせてカッコよくスクラッチを決めてくれます。

気合いを入れてSTART!!
今回の攻略譜面はページの下から上へ流れていきます。
譜面の切れ目では、ページ左の小節に続きます。

S 1 2 3 4 5 6 7

攻略『PLEASE DON'T GO』

記念すべき『8th』1回目の攻略は、ASLETICSの『**PLEASE DON'T GO**』に決定！　☆×7にしてはそれほど難しくない譜面ではありますが、随所に登場するスクラッチと鍵盤の混合譜面は、最近始めたばかりのプレイヤーにはまだまだ厳しいと思われます。新曲の中ではスクラッチと鍵盤のバランスがかなりよく、スクラッチが壁になっているプレイヤーにとっても、ちょうどいい練習曲となっています。また、ムービーに登場するDJロボットクンは最高に愛らしいですよね(笑)。そんなロボットクンにもスポットを当てつつ攻略しましょう！

beatmaniaⅡDX 8thstyle

The ultimate system, beatmania deluxe version.

絶賛稼動中の「8th」、君は当然プレイしているよね？　なんと今回は、譜面を1曲丸ごと掲載！　さらに、曲中に流れるムービーにもスポットを当てた攻略を展開しよう！

beatmaniaⅡDX 8th style
■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
■ジャンル：DJシミュレーション
■操作方法：7ボタン+スクラッチ
■発売日：2002年9月下旬(稼働中)
■使用基板：―――

Text:ハメコ。

指配置を固定しよう：beatmaniaⅡDXを始めたばかりの方々にとって、まず最初の壁となるのが「鍵盤をたたく際、指が外れてしまう」ということでしょう。確かに七つの鍵盤の位置を把握するには時間がかかります。そこで、鍵盤ごとの指配置を決めておき常に鍵盤の上に指を置く、というスタイルを取りましょう。かなり指を外しにくくなるハズです。

次のページ 32小節目へ

23小節目へ

30小節目を終えて

さてさて、大体30小節目までの『PLEASE DON'T GO』前半戦攻略はいかがでしたか？　それなりにたたけるのであれば、26小節目からゲージを回復できるパートがあるため、フルゲージになっているのではないかと思います。ですが、やはりスクラッチがある部分は、ゲージを減らされてしまうことも多々あります。しかしこの曲、鍵盤のパターンはそれほど多くなく、そこに混ざってくるスクラッチの取り方が難しいだけです。ぜひとも、鍵盤とスクラッチの同時取りを練習しておきましょう。

DJロボットクンが回すハコ(クラブ)が映し出されてます。暗くて細部はよく分からないですが、どこを見ても未来的雰囲気でなんともサイバーですよね。まあ、何といってもロボットがDJやってるんだからというのもありますけど(笑)。でも、今のところ誰もいないような……。もしかしたらリハーサル中なのかもしれませんね。それにしてもこのクラブ、随分広い感じがしますが、何人くらい入るんでしょうか？

DJロボットクンのスクラッチとともに次々と浮かび上がる「DISCO」「ASLETICS」「PLEASE」「DON'T」「GO」の文字たち。周りのエフェクトと相まってかなりのカッコよさ！　そして全体を通して、DJロボットクンをバックに「PLEASE DON'T GO」「ASLETICS」の文字。なんともVJな演出、シビレてしまいますね。

またも登場！ 鍵盤＋スクラッチ

ここも難しい配置になってます。1P側の場合、左手で『S－SS・SS＋3・S』と、まだ簡単ですが、2P側の場合では、右手で『S＋5・7SS・6SS・S＋5』とたたくので、すごく忙しくなっています。鍵盤をたたく際の指外しに注意してください。

スクラッチと階段が……

スクラッチは単純な8分間隔なんですが、鍵盤部分では「階段譜面」が出現、プレイサイド問わず右手側がかなり忙しいです。1P側の場合、左手は『S1S・S＋3・S』と取るだけなので、階段部分を完全に右手任せにできるのですが、2P側の場合、右手で『S・S・S5S7』と、スクラッチを取ってから素早く鍵盤に戻り、再度スクラッチを取って、また鍵盤に戻る、といった高い技術が要求されます。

最初のうちはかなりキビシイかもしれませんが、こういったパターンを簡単にこなせるようになれば、最終的にはいわゆる発狂系(SPICA Anotherなど)もクリアできるようになります。頑張って練習してみましょう。

ここに出現する6回のスクラッチ、リズムが取りにくいのでて難しいですよね。でもでも、待ってましたとばかりに巧みなスクラッチテクニックをこれでもかと見せ付けてくれるDJロボットクン。いやぁ～、これは粋ですなぁ。にしても、演奏がこれだけ忙しいとムービー見てる暇無いんですよね、残念なことに。というワケでこのページで存分に見てください。

S 1 2 3 4 5 6 7

音事典 **1P側と2P側、どっちがいいの？**:これに関しては諸説ありますが、右利きの方が鍵盤を重視する場合は1P側、beatmaniaシリーズをプレイしていた方は2P側でプレイすることが多いようです。参考までに、上級者の方に多いのは2P側みたいです。右手にスクラッチを任せたほうが、いわゆる発狂系にある鍵盤とスクラッチの連携を処理しやすいとのこと。

↙50小節目へ

曲中でも最高難度？ スクラッチ＋鍵盤同時押し

鍵盤がほとんど16分で構成されているところにスクラッチ、かなりキツイです。とはいえ出現する鍵盤は2と5のみ(最後の6は除いて)。たたく鍵盤が変わることは無いので、リズムさえ分かれば、指を外すという典型的なミスは犯すことなくたたけますよね。

1P側の場合、左手で「S-22S2－S+2－S+2－S+2」、2P側の場合、右手で「S+5－S+5－5S－5S－5S－6」が基本的なやり方だと思われます。どちらかといえば2P側の方がやりにくいと感じますが、右利きの人であればなんとかなるでしょう。ここでフルゲージあるならば、この曲に関してはあまり問題無いでしょう。

↙41小節目へ

スクラッチに要注意！ 5連スクラッチ&階段

まずは38小節目の5連スクラッチなんですが、これはもう頑張れというしかありません。注意点として、気合を入れ過ぎると早く回し過ぎてBADが出ます。この曲、つまりbpm135での16分間隔をつかんでいるかどうかが鍵です。あ、当たり前のことですが、スクラッチは『↑↓↑↓↑』か『↓↑↓↑↓』で取りましょう。同方向(↑↑や↓↓)に16分間隔で取っても、はっきりいって疲れるだけです(笑)。やはりスクラッチが重要になるので、しっかり練習しましょうね。

そして簡単な階段が続きます。どちらの手で4を取るかは自由ですが、この部分も早くたたき過ぎないように。こういう部分では、スコアラーの方々がよく使う、大げさなくらい強くたたいて、鍵盤をたたいた音でリズムを合わせる、というやり方が実に効果的です。ほかの曲でも使えるテクニックなので、試してみてください。この部分は曲の後半に入って、最初につまずきやすいところなので、注意してください。

今度はネガティブ処理で登場のDJロボットドクン。さすがにロボットというだけあって、こういった処理をかけられてもかわいらしさが残ってますね。その上、本人(?)はまだまだスクラッチし続けてご満悦のご様子。それにしてもいつまでスクラッチを続けるつもりなんでしょうか？ というより、スクラッチ以外の[illegible]が何も見当たりませんね――(汗)。

ノリノリでスクラッチを続けているDJロボットドクン。体全体に煌びやかな四角いエフェクトがかけられていますけれど、これは何ていう処理なんでしょうか？ こういった独特の処理もほかのゲームではあまり見られないですし、「IIDXシリーズならでは」といった部分ですね。華麗なプレイとカッコイイムービー、これがIIDXの醍醐味。

49小節 48小節 47小節 46小節 45小節 44小節 43小節 42小節 41小節

40小節 39小節 38小節 37小節 36小節 35小節 34小節 33小節 32小節

S 1 2 3 4 5 6 7

音事典 どんな指配置がオススメ？：1P側、2P側問わず右利きの方に多い、1＝左親、2＝左人、3＝右親、4＝右人、5＝右親、6＝右中、7＝右薬という配置もありますが、真にオススメ指配置は、1＝左薬、2＝左中、3＝左親、4＝左(右)人、5＝右親、6＝右中、7＝右薬です。これに合わせて、左手で3、右手で5をカバーできるとかなり心強いハズです。

FINISH!!

67小節
66小節
65小節
64小節
63小節
62小節
61小節
60小節
59小節

ハメコの独り言改めハメコラム。

いやはや、長かったですがなんとか最後まで攻略してみました「PLEASE DON'T GO」。何度もプレイして、譜面も曲も大好きに。あとロボットもね。今回は「8th」から始めた人向きに、という感じなんで、うまい皆さんはdjロボをじっくり見てくださいな。やっとこの曲できるようになったーって人はオメデトさんです！　さらなる高みを目指して歩めや「future」っつーことで。

最後のツメは、しっかりと確実に。

さてさてついに最後の小節までやってまいりました。パターン的には今まで紹介した難しい場面、つまり、スクラッチと16分の混合譜面ということに変わりはありません。が、最後ということもあり、気を抜いて取りこぼしてしまうことの無いようにおさらいしましょう。

1P側の場合、左手で「3－S3S－1S・2・S＋3」、2P側の場合、右手で「5S・S＋6－7－S＋5－6S7」と取りましょう。最後も確実に決めて華麗にフィニッシュしましょう。今回の攻略で、鍵盤＋スクラッチの同時取り、できるようになりましたよね？

当然、最後もしっかりスクラッチを決めてくれました。というより曲中ずっとスクラッチしてたんですけどね(笑)。それにしてもこのDJロボットクン、本当の名前はなんていうんでしょうね？　「8th」の公式ホームページには「djロボ」としか書いていないので正式名称が知りたいところ。もしかして、本当に正式名称が「djロボ」なのかも!?　気になる!!

最後まで気を抜けない。スクラッチ＋階段！

1P側プレイなら、左手で「S3S・S・S」とし、右手に階段を任せてしまえばいいのですが、2P側でプレイしている人にはかなり辛い配置になっていると思われます。この場合、右手が「S・S＋5・S65＋S765～」というように大忙しなので、厄介極まりないですね。そんなときは、右手の「運指」を考えてからプレイした方が効率的でしょう。「S・S＋5・S65＋S765～」の配置に指を照らし合わせると、「小・親＋小・小人親＋小薬中親～」といった流れになり、これが最も無理が少ない運指だと思います。何回やってもゲージが減ってしまう！　という方は参考にしてみてください。

鍵盤の配置をちゃんと覚える必要がありますが、Sを取った後、薬指を7に戻すのがポイント。右利きの方であればなんとか頑張れるのではないでしょうか。左利きで2P側プレイをしている方は、左手で5までカバーしてあげるとたたきやすいでしょう。

何かジェット噴射で飛んでますよね、って実はDJロボットクンとターンテーブルなんです。クラブ内を飛び回りながらもスクラッチテクニックで盛り上げてくれそうですね。
ここでは室内がゆがんで描写されていますが、そのおかげでDJロボットクンの存在感が前面に出ていて、広い空間の中をDJロボットクンと一緒に飛んでいるような感覚が味わえます。何か特別な手法なのでしょうか？

59小節目へ

58小節
57小節
56小節
55小節
54小節
53小節
52小節
51小節
50小節

S 1 2 3 4 5 6 7

音事典　**オススメの練習方法は？**：鍵盤に対する反応を養いたいならばRANDOMオプションをかけてプレイしまくる、というのが手っ取り早いのですが、こればかりやっていると、7654321といった純正階段譜面がうまくならないといった事情から、常にRANDOMというのはオススメできないかもしれません。NORMAL譜面もしっかりプレイしましょう。

みんな、日々マスターリーグで精進しているかな？　今月は初心者からの脱皮＆プレイの幅を広げるための基礎講座第二回を開催！

第二回 基礎戦術講座

WORLD SOCCER
Winning Eleven
Arcade Game Style™

ワールドサッカー ウイニングイレブン アーケードゲームスタイル
■メーカー：コナミ
　　　　　　コナミマーケティング
■ジャンル：スポーツ
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発 売 日：2002年9月中旬(稼働中)
■使用基板：―

Text：三軒茶屋ユナイテッド

スペースの作成、そして利用。層の厚い攻撃を!!

POST PLAY ポストプレイ

パスを出す際、ノーマークの選手にばかり出そうとしていないだろうか？　ノーマークの選手に出すパスは確かに安全だが、前線の選手はなかなかフリーにならないため、安全なパスのみで攻め入ることは難しいのが現状だ。

そこで、前線の選手にボールを当て、そこから攻めを展開してみよう。この攻め方に向いているのは、背が高くて当たりが強く、ボールキープ力があるFW、いわゆる「ポストプレイヤー」を擁するチームだ。具体的に挙げるならマルケのビルソン、アンハルトのマンカー、プロヴァンスのビボルーハといった選手が優秀なポストプレイヤーといえるだろう。

さて、ポストプレイの真の狙いは「スペースの作成」である。ポストプレイヤーに対して相手DFがプレスを掛けにくれば、そのDFが前に居た位置は誰も居ない状態、つまり「スペース」となる。これをうまく活かした展開をすることが重要になるワケだ。

右図は、ポストプレイヤーが攻撃的MFからボールを受け、そこに相手チーム左サイドの選手がプレスを掛けてきているという状況。ポストプレイヤーが他選手へボールを展開する連携として、以下の二つが考えられる。

①別のFWにスルーパス……ここから攻め上がってセンタリングかシュート。

②MFにいったん下げる……この後の攻めはいくらでも考えられる。基本はMFからスペースへのスルーパスだ。特にサイドに出来たスペースへ展開し、センタリングなどにつなぎたい。相手DFのポジショニングも配慮しよう。

基本：ポストプレイからパスへ

＝パス or シュート
＝ドリブル
＝ボールを持たない選手の動き

①サイドのFWにスルーパス
②MFに下げてから攻める

ポストプレイの目的は「スペースの作成」だと先に述べたが、これを相手に警戒させることで、ポストプレイヤー自身がプレイしやすくなることを念頭に入れておこう。

ポストプレイの基本として、「ゴールに背を向けてプレイする」ということが挙げられる。相手DFとしては、ゴール付近で背後から無理にプレスを掛けてファウルを取られれば、危険な位置でのFKを与えかねないため、慎重にならざるを得ない。

これを利用して、ポストプレイヤーがある程度ボールをキープすることにより、先述したパスへの展開にも、タイミングに緩急を付けたプレイが望めるし、攻撃に時間を掛けることによってMFやサイドの選手が攻撃参加するための時間を稼げるので、分厚い攻撃が可能になる。

ただし、ポストプレイヤーがポストプレイのみに従事しているようであれば、相手DFはあまり脅威を感じない上、スペースも作りにくくなる。相手DFのプレスが甘いようならば右図のように、

①振り向いて直接シュートを狙う。

②サイドに流れてセンタリングを上げる。

といったようにチャンスを活かしたい。②の場合、もし前線でボールを奪われても、相手もサイドからの相手の攻めとなるわけで、カウンターをくらう危険は少ない。

ポストプレイを行なう際の注意点として、ボランチなどからポストへのパスが奪われてしまうと、中盤が攻撃参加しようとしている分だけカウンターでピンチに陥る危険性が高いことを指摘しておこう。

応用：ポストプレイヤー自ら展開させる

＝パス or シュート
＝ドリブル
＝ボールを持たない選手の動き

①直接シュートを狙う
②サイドに流れてセンタリングを上げる

「ウイイレ」ではポストプレイよりも、そこにつなぐまでが難しいかもしれない。というのも、ショートパスと比べるとロングパスはかなり通りにくいからだ。とはいえ、ボランチ(守備的MF)からポストプレイに展開させることができれば攻めの幅が格段に広がり、さらに「ウイイレ」を楽しむことができるようになるはず。ぜひとも練習してみてほしい。

もう一皮むけるためには……？ ワンランクアップするための基礎を伝授しよう！

DRIBBLE ドリブル

ボールを巧みに操りチャンスを紡ぎ出す

どんなに俊足な選手といえども、パスよりも速くドリブルできる選手は居ない。つまり、速さことを前提に話を進めるのであれば、ボールを運ぶ最速の手段はパス、ということになる。しかし、それでもドリブルは使い方次第により、さまざまな場面で効果を発揮するのだ。

ドリブルは基本的に「相手の居ない方向に向かって」、つまり「スペースに向かって」というのが重要だ。その方がボールを失うことなく進めるし、相手を引き付けることができる＝新たにスペースを作り出せる、ということになる。

もちろん、相手DFと接触してしまうこともあるだろう。ドリブルで相手を抜く際に重要なのが、Aボタンを使ったダッシュのタイミングだ。相手の逆を突いた瞬間、ダッシュのスピードで抜き去りたいところ。また、Aボタン連打で出るフェイントを使うのも選択肢の一つになる。

だが、ただボールを運ぶだけでは全く意味が無い。後々の展開を考えつつ動きたいものだ。右図のような場面では、

①中央に切れ込んでシュート。
②サイドを攻め上がってセンタリングを上げる。

という動きが基本となる。

特にサイドを俊足の選手がドリブルで攻める、というのは前号で解説したように有効な手段だ。相手DFとしてはプレスを掛けてボールを奪おうにも、守備側のラストタッチでラインを割ることになるため（ウイイレではよく起こる）、かなりやりにくいのだ。

また、ドリブルで時間を掛けて攻めるため、逆サイドのFWが上がるタイミングを計りやすいという利点もある。

目的を持ったドリブルを

＝パス or シュート
＝ドリブル
＝ボールを持たない選手の動き

①シュートへ
②センタリングへ

マスターリーグモード 実は使えるリザーブ選手

マスターリーグに登場するクラブチームには、スタメンを務められるほど高い能力を誇りながらも、なかなか出場機会を与えられない選手が多数存在している。今回はそんな選手にスポットを当てるので、選手獲得の役に立てていただきたい。

FWに求められるのはまずシュートの能力。さらにスピード有るドリブルが特長のヌルッダ・カリ、シネモ・ザッキーニ、サンロバ&イーラ（アンダルシア）といったところ。ヤルケーは高さを活かしたい。サンキデスやサドラスは総じて能力が高いが、最も素晴らしいのはドナウゴだ。

続いてMF。攻撃面ではパスもドリブルもシュートも見事なニラサキがオススメ。司令塔タイプはほかにシーゾラー、ベーヨン。ボレンゾやリュベル（ヴェストファーレン）の俊足はサイド攻撃に使える。守備面でいいのはレブウゴ辺りだ。

DF、センターバックはヨーレン（アラゴン）、モルニーロ、イザッコ・カンツ&カンラト（ナヴァラ）。サイドバックはバベレロのスピードが特筆に値する。ミーラビッチ（ウンブリア）やフナン・テグーズのロングパスは最後尾からの攻撃に一役買ってくれるだろう。

FW	ベーヨン（アラゴン）
ヌルッダ・カリ（ロンドン）	デビン（ナヴァラ）
ヤルケー（アンハルト）	ボレンゾ（ラングドック）
サンキデス（アンハルト）	スメテル（ユーロポート）
エヌボア（エミリア）	レイ・エルケド（カタルーニャ）
サドラス（ピエモンテ）	**DF**
シネモ・ザッキーニ（ウンブリア）	バベレロ（リグリア）
ドナウゴ（マルケ）	モディーニ（パタゴニア）
[illegible]	モルニーロ（ピエモンテ）
ニラサキ（エミリア）	ダッデーロ・シリッジ（マルケ）
レブウゴ（ロンバルディア）	ラシオリ（アブルッツィ）
シーゾラー（マルケ）	**GK**
オルガ（マルケ）	クナビ（フランドル）
オリヴァー（ノーンカナール）	セルジオ・ロダン（ロンバルディア）
フォーティヌ（アラゴン）	ターフラン（エミリア）

ゲー事典 能力が高い選手ほど、移籍に掛かるコストも高くなる。どうせなら最高ランクの選手を獲得したいところだが、手っ取り早くチーム強化を図りたいなら、Bランクぐらいでそこそこの選手を多数獲得するのも手だ。すべての能力が高くなくても、何かしらの能力が突出している特徴の分かりやすい選手（パワーは無いがスピードはピカイチなど）の方がいいだろう。

さらなる高みを目指せ!

発売から約3カ月が経過し、そろそろ『EVO』にも慣れてきたころだろうか。先日発売されたムックを読んで日々精進している人も居ると思うが、本誌の方でもより密度の濃い攻略を掲載しているので、こちらも併せてさらなるレベルアップを図ってもらいたい。ほかにも、段位システムやアイテム情報など、気になる情報を紹介!!

EVOLUTION
VIRTUA FIGHTER 4 ™

インプレッション

『VF』シリーズ最大のキャラ数を誇る『EVO』には、個性豊かな15人のファイターが登場。各々の格闘術を駆使してバリエーション豊かな闘いを繰り広げる。それでいて対戦ゲームとしてのバランスを損なわずに楽しめる本作は、これまでのシリーズで蓄積された高い技術と経験のたまもの。対人戦の魅力が存分に詰め込まれた作品だ。

バーチャファイター4 エボリューション
■メーカー:セガAM2/セガ
■ジャンル:3DCG格闘
■操作方法:8方向レバー+3ボタン
■発売日:稼働中(8月初旬発売)
■使用基板:NAOMI2(GD-ROM)

※記事中のコマンド類は、特別な場合を除きキャラが右を向いているときのものです。文中の技後の有利/不利や確定情報、反撃、威力などについては、すべて編集部調べによるものです。また、記事内においては「バーチャファイター4」を「VF4」、本作を「EVO」と略記しています。

『EVO』の段位システム

段位変動の仕組みを解説

前作と比べ、昇格、降格条件や称号などが大幅にリニューアルされた「EVO」の段位システム。いまだ完全には解明されておらず、頂点もまだまだ見えてこないが、現在分かっている範囲をできるだけ紹介しておこう。

Text:栗田

段位とは……?

「段位」は、アクセスカードを使ってプレイすることで、画面上に表示される。最初は十級から始まり、条件を満たすことで徐々に昇格していく。

初段以降は同段位プレイヤーに勝利することが昇段の必須条件となるため、プレイヤーの強さの目安ともなっているのだ。昇格、降格がかかっている同段位戦では、通常の対戦には無い緊張感が生まれるので、勝つためには技術だけではなく強じんな精神力も必要。高い段位を得るには、さまざまな強さを身に着ける必要がある。自己満足といわれればそれまでだが、強さにこだわり、段位にこだわるのも遊び方の一つ。段位システムを利用して、「EVO」を存分に楽しもう!

高段位のキャラは性能自体も高いように感じる!?(もちろん変化しません)

段位ごとの昇格/降格条件

段位	昇格条件	降格条件
十級~一級	経験値100ごと	降格しない
初段	2連勝	5連敗or-7
二段~四段	3連勝or+3	5連敗or-7
五段~七段	4連勝or+4	5連敗or-6
八段~十段	5連勝or+5	5連敗or-5
強者		
猛者	5連勝or+5	3連敗or-3
王者		
名将		
智将	7連勝or+7	3連敗or-3
闘将		

※表中の数値は同段位戦におけるポイント。同段位戦では内部的にポイントが設定されており、同段位に勝つと+1、負けると-1となる。また、条件の一部は推定。

段位の変動条件について

段位は左上の表のように並んでおり、大きく分けて級→段→称号というふうにランクアップする。各クラスについて簡単に補足をしておこう。

●級クラス

経験値をためることで昇格する。経験値は減らないので当然降格もナシ。経験値はCPU戦でも稼げるが、ガンガン対戦するのが最も効率がいい。特に連勝を重ねたときや、高段位者を倒したときなどは経験値をたっぷりもらえる。なお、初段から一級に降格した場合は、経験値900の状態からのやり直しだ。

●段クラス

ここからは、同段位プレイヤーとの対戦が必須。具体的な段位変動条件は表の通りだが、VF.NET未登録のアクセスカードでは称号クラスに昇格できないことに注意。

●称号クラス

段位変動条件が非常に厳しく、ここからが本番といったところ。表中では闘将までとなっているが、この上にも未知の段位が存在するようだ。

次の対戦で段位の変動が起こる場合、必ず「段位認定戦」という表示で知らせてくれる。

無事に勝利できれば1段階昇格。負けが込んでいれば、逆に降格することもある。

称号クラスでは3連敗降格がキツイ。かなりの実力者でないと昇格は困難だ。

昇段で入手可能なカラー

五級、初段、強者の各段位に昇格したときは、キャラによって定められた新カラーを入手できる。VF.NETのショップで購入できるカラーとは異なるので、ぜひ手に入れておきたい。なお、一度入手したカラーは降格しても残るので安心しよう。

かなりの実力がないと入手できない強者カラー。キャラに合ったカッコイイ色が多く、人気も高いようだ。

EVO事典
段位補足:前作とは違って称号の分岐は無いらしく、また前作の覇王のような降格しない称号も見付かっていない。ちなみに、実力で段位を上げているトッププレイヤーたちは、今のところ「名将」~「智将」辺りに到達しているといった感じ。果たして、今回は最高段位まで昇り詰めるプレイヤーは居るのだろうか?

自分なりのカスタマイズを楽しもう

『EVO(エボ)』から始めるバーチャ講座
VOLUME 2

アイテムをゲットしよう！

VF.NETに登録したら早速対戦……というのもモチロンいいけど、対戦を楽しむ前に自分のキャラをカスタマイズしてみよう。『EVO』をより一層楽しめるぞ。

今月の講師：ASTRO

独自のキャラを作り出す

いくら愛着のあるキャラでも、毎回同じカラーでは見飽きてしまう場合もある。しかしVF.NETに登録すれば、自分のキャラをカスタマイズできるようになる。アイテムやカラーを組み合わせれば、世界でたった一人のキャラを生み出すことができるぞ。

「まだ始めたばかりだし、アイテムなんてどうやって取ればいいか分かんないよ？」なんていってるキミでも、簡単に手に入れられるアイテムは比較的多く存在する。今回は、特に手に入りやすい各キャラのアイテムを紹介。自分が欲しいと思ったアイテムを入手して、自分なりのカスタマイズを楽しもう。

アイテムゲットへの道 その① ショップでGET!!

・ハイカットスニーカー（ブラック）（5000G）
・ハーフチャップス（8000G）
・カラーシルバーブルー（6000G）
・ヘアカラー赤（1500G）

ショップで購入するのが1番簡単だ。

CPU戦でミッションなどが発生し、そのミッションをクリアすることで、アイテムやVF.NET上で使用できる「ファイトマネー」を入手することができる。特に、ファイトマネーはVF.NETの「ショップ」でアイテムなどを購入できるため、初心者にはオススメ。ショップアイテムは少々高いものの、CPU戦で練習＋ファイトマネーGETと考えれば一石二鳥だ。

アイテムゲットへの道 その② バトルアリーナEvでGET!!

ミニゲームで遊ぶ。最初はメインキャラが無難か？

ゲームセンターだけでなく、携帯電話からもアイテムを入手可能。その方法は、VF.NET上にある「バトルアリーナEv」で遊ぶこと。「バトルアリーナEv」とは、自分の選んだキャラクターを育成して対戦させるミニゲームで、アイテムや待ち受け画像などが入手できる。迷わず遊ぶべし！

バトルアリーナEvで入手可能なアイテム例

キャラ名	BA中アイテム	BAクリアアイテム
ブラッド	頭モンコン（緑・1P）／麦わら帽子（2P）	胸モンコン（赤・1P）／アロハシャツ（2P）
ゴウ	ブチンピー	サラサラヘアー
アキラ	大熊どん／グローブ	弁慶頭巾
ジャッキー	ヒーローマフラー	レーサーメット
サラ	腰ベルト	縦ロール
ラウ	サングラス／飛尖刀	おかっぱヘアー
パイ	おしゃれニット帽／七宝の腕輪	京劇ペイント
ウルフ	チェーン／フリンジ	ウェスタンハット
ジェフリー	酸素ボンベ	アフロヘア
カゲ	身代わりの木／編み笠	さっぱりヘアー
シュン	大樽／灰山高の靴	軍師冠
リオン	ハイカットスニーカー（1P）／シフトハット（2P）	クールガイヘルメット
アオイ	大鈴	烏帽子
レイ	組紐剣／鳳凰のスネ当て	ざんばら長髪
ベネッサ	パラシュートナップザック	シールズヘルメット

キャラ別・条件を満たすことで入手可能なアイテム（恥ずかしアイテム）

キャラ名	アイテム名	装着条件	解放条件
ブラッド	チョチョ	連続20回以上攻撃をガードされて負ける	備考の※1を参照
	バナナ	20×(勝ち抜けラウンド数)回以上攻撃をくらって負ける	備考の※2を参照
ゴウ	ツギ当て	二段以上、2×(勝ち抜けラウンド数)回投げをくらって負ける	勝ち抜けラウンド数以上投げを決めて勝つ
	鉄条網	備考の※3を参照	勝ち抜けラウンド数以上相手の攻撃をさばいて勝つ
アキラ	りすさん	二段以上、連続4回以上避け攻撃をくらって負ける	勝ち抜けラウンド数以上避け攻撃を当てて勝つ
	うさぎさん	備考の※4を参照	勝ち抜けラウンド数以上当て身を成功させて勝つ
ジャッキー	ベイビーパブー	20×(勝ち抜けラウンド数)回以上攻撃をくらって負ける	備考の※2を参照
	あらくまちゃん	連続20回以上攻撃をガードされて負ける	備考の※1を参照
サラ	お手入れセット	備考の※3を参照	勝ち抜けラウンド数以上相手の攻撃をさばいて勝つ
	アレキサンダー	連続20回以上攻撃をガードされて負ける	備考の※1を参照
ラウ	中華ドンブリ	連続20回以上攻撃をガードされて負ける	備考の※1を参照
	食材セット	二段以上、2×(勝ち抜けラウンド数)回投げをくらって負ける	勝ち抜けラウンド数以上投げを決めて勝つ
パイ	パンダっち	備考の※4を参照	勝ち抜けラウンド数以上当て身を成功させて勝つ
	パンダちゃん面	連続20回以上攻撃をガードされて負ける	備考の※1を参照
ウルフ	ダンディダディ	二段以上、2×(勝ち抜けラウンド数)回投げをくらって負ける	勝ち抜けラウンド数以上投げを決めて勝つ
	パーティグッズ	20×(勝ち抜けラウンド数)回以上攻撃をくらって負ける	備考の※2を参照
ジェフリー	デビルマスク	20×(勝ち抜けラウンド数)回以上攻撃をくらって負ける	備考の※2を参照
	スモールシャーク	二段以上、2×(勝ち抜けラウンド数)回投げをくらって負ける	勝ち抜けラウンド数以上投げを決めて勝つ
カゲ	りすさん	二段以上、勝ち抜けラウンド数以上リングアウトして負ける	備考の※5を参照
	うさぎさん	二段以上、連続4回以上避け攻撃をくらって負ける	勝ち抜けラウンド数以上避け攻撃を当てて勝つ
シュン	ひょっとこ面	二段以上、連続4回以上避け攻撃をくらって負ける	勝ち抜けラウンド数以上避け攻撃を当てて勝つ
	うぐいすジョー	二段以上、2×(勝ち抜けラウンド数)回投げをくらって負ける	勝ち抜けラウンド数以上投げを決めて勝つ
リオン	マンティスヘッド	備考の※3を参照	勝ち抜けラウンド数以上相手の攻撃をさばいて勝つ
	ワンブルちゃん	連続20回以上攻撃をガードされて負ける	備考の※1を参照
アオイ	ぶらぶらネコちゃん	備考の※4を参照	勝ち抜けラウンド数以上当て身を成功させて勝つ
	ぶらぶらウサギさん	連続20回以上攻撃をガードされて負ける	備考の※1を参照
レイ	チャイルドヘアー	備考の※4を参照	勝ち抜けラウンド数以上当て身を成功させて勝つ
	象さんヘッド	備考の※3を参照	勝ち抜けラウンド数以上相手の攻撃をさばいて勝つ
ベネッサ	殺戮のマスク	備考の※4を参照	勝ち抜けラウンド数以上当て身を成功させて勝つ
	ふくろう教授	備考の※3を参照	勝ち抜けラウンド数以上相手の攻撃をさばいて勝つ

備考　※1：2本設定で5回、3本設定で7回、4本設定で9回、5本設定で10回以上、攻撃をガードして勝つ　※2：2本設定で5回、3&4本設定で6回、5本設定で7回以上、連続で攻撃を当てて勝つ　※3：2本設定で5回、3本設定で7回、4本設定で9回、5本設定で11回以上、攻撃をさばかれて負ける　※4：2本設定で5回、3本設定で7回、4本設定で9回、5本設定で11回以上、当て身をくらって負ける　※5：2本設定で1回、3&4本設定で2回、5本設定で3回以上リングアウトで勝つ

意外なアイテムも

段位が二段以上のプレイヤーが一定の条件を満たすと、左の表で紹介しているような通称「恥ずかしアイテム」を強制的に装着させられる。

このアイテムはキャラクターごとに出現するものが決まっており、装着させられたら最後、条件を満たすまで外すことができないということを知っておこう。

「恥ずかしアイテム」は条件を満たすと勝手に外れ、VF.NETに登録される。以降、ほかの所有アイテム同様に扱えるようになるのだ。

なお、条件は対人対戦において満たさないといけないことに注意。CPU戦で頑張ってもダメだぞ。

さっそく着けてみる

装着条件と解除の条件を満たし、アイテムを自分のものとしたら、いつでも着け外しができるようになる。ほかのアイテムと組み合わせて、コーディネートを楽しもう！

条件を満たしたら、勝手に装着されているのも特徴。意外と見落としやすいかも……。

編集イタキョーの恥ずかしアイテムはこんな感じ。なんか、お尻かまれてるんですけど……。

EVO事典　このほかにも、まだまだ隠されているアイテムが盛りだくさん。中には「特定の条件を満たすと次のラウンドに争奪戦が発生する」など特殊なパターンも存在するとかしないとか……。今後も、編集部では調査を続けていく予定。（Special Thanks：舞えダル　ラルフ（H）　ヒデオ（H）　C・J　町田ビートライブFAMILY）

対戦攻略

Akira Yuki 結城 晶（ゆうき あきら）

Text：ちゃっきー

基本となるテクニックさえ磨けば、戦術は完成する。そこから進化させる点は、やはり精密なコンボだ。今回も、状況ごとに最大ダメージを与えるコンボ群を取り上げていこう。

揚炮（⬂⬂Ⓟ）コンボ完全版

下のコンボチャートは、前号でも紹介した揚炮始動のコンボに、従来のものを加えた完全バージョンだ。前号には間違いもあったので、ここで再確認してほしい。下には全キャラに対してどのコンボが最大ダメージになるかを紹介している。表にある追い打ち部分のダメージ数値と併せて考え、状況別にベストなものを選択したい。なお、対アキラノーマルヒット時など、立ちⓅ→馬歩衝靠→鉄山靠が最大ダメージになるケースもある。ただしこのコンボは受け身を取られた際に大きく不利になり、ときには確定反撃を受けるので省いてある。

また、カウンターヒットに関しては、立ちⓅをつぶした場合のものを取り上げている。このため、実戦ではより重いキャラに対して高威力のコンボが入ったり、その逆になるケースもあるので注意しよう。例えば①のコンボは、Ⓚ系の技をつぶしたときなら、対パイも決まる。最終的には、コンボ中に浮きの高さを判断し、切り替えていくのが理想だ。

コンボを狙うときの問題点は、カウンターヒットか否かを判断して初段から切り替えるのが難しい点。これに関しては、対軽量級、足位置ハの字など一部のケースで馬歩衝靠始動に、そのほかのケースでは立ちⓅ始動にするなどして対処するといいだろう。

対軽量級で足位置がハの字のときは、コンボの初段を馬歩衝靠にしたい。対アオイ、パイのカウンターヒット時は、ここから上歩川掌→白虎双掌打。①と同じく全体力の6割近くを奪う最大ダメージコンボだ。

しゃがみヒット時のコンボに注目

揚炮は浮きが高いため、しゃがみガードにヒットしたときも十分なコンボが狙える。状況的には少ないが、キッチリ決めて差を付けたい。

特に、コンボの初段が立ちⓅになるものは確認に時間的猶予があり、狙いやすい。足位置がハの字のときに狙える⑩のコンボなどは、汎用性が高くオススメだ。また、⑨のコンボは1発目の立ちⓅをレバーニュートラルで、2発目を前入れで出すところがポイント。こうすることで、対応キャラがかなり広がる。

浮きの高さを判断して初段からコンボを替えられるなら⑬や⑭のコンボにも挑戦してみたい。対軽量級などは、足位置ハの字のときも初段を馬歩衝靠にしたいので、しゃがみヒット時に最大ダメージを狙うためには浮きの高さを素早く判断する必要がある。

揚炮始動のコンボリスト（カッコ内はダメージ値）

コンボ	ダメージ
①上歩川掌（⇦⇨Ⓟ）→馬歩衝靠（⬂⬂⇨Ⓟ+Ⓚ）→白虎双掌打（⬂⬂⇦⇨Ⓟ）	[63]
②馬歩衝靠（⬂⬂⇨Ⓟ+Ⓚ）→上歩川掌（⇦⇨Ⓟ）→白虎双掌打（⬂⬂⇦⇨Ⓟ）	[63]
③馬歩衝靠（⬂⬂⇨Ⓟ+Ⓚ）→冲捶（➡Ⓟ）→連環腿（⇨⇨ⓀⓀ）	[57]
④馬歩衝靠（⬂⬂⇨Ⓟ+Ⓚ）→連環腿（⇨⇨ⓀⓀ）	[56]
⑤冲捶（➡Ⓟ）→馬歩衝靠（⬂⬂⇨Ⓟ+Ⓚ）→鶴子栽肩（Ⓚ+ⒼⓅ）	[55]
⑥冲捶（➡Ⓟ）→馬歩衝靠（⬂⬂⇨Ⓟ+Ⓚ）→白虎双掌打（⬂⬂⇦⇨Ⓟ）	[52]
⑦馬歩衝靠（⬂⬂⇨Ⓟ+Ⓚ）→鶴子栽肩（Ⓚ+ⒼⓅ）	[52]
⑧馬歩衝靠（⬂⬂⇨Ⓟ+Ⓚ）→修羅覇王靠華山（⬂Ⓚ+Ⓖ⇨Ⓟ⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ）	[50]
⑨冲捶（Ⓟ）→冲捶（➡Ⓟ）→連環腿（⇨⇨ⓀⓀ）	[42]
⑩冲捶（➡Ⓟ）→連環腿（⇨⇨ⓀⓀ）	[42]
⑪冲捶（➡Ⓟ）→鶴子栽肩（Ⓚ+ⒼⓅ）	[37]
⑫連環腿（⇨⇨Ⓚ）	[36]
⑬崩捶（⇩Ⓟ）→鶴子栽肩（Ⓚ+ⒼⓅ）	[35]
⑭鶴子栽肩（Ⓚ+ⒼⓅ）	[32]
⑮修羅覇王靠華山（⬂Ⓚ+Ⓖ⇨Ⓟ⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ）	[31]

キャラ＆状況別ベストコンボ対応表

		アオイ	パイ	サラ	ベネッサ	ゴウ	ブラッド	レイ	カゲ	シュン	リオン	ラウ	ジャッキー	アキラ	ウルフ	ジェフリー
カウンター	平	①	⑤	⑤	⑤	⑥	⑥	⑥	⑥	⑥	⑥	⑥	⑥	⑥	⑪	⑪
	ハ	②	②	③	③	③	③	③	③	③	③	③	⑥	⑥	⑨	⑨
ノーマル	平	⑤	⑤	⑤	⑤	⑥	⑥	⑥	⑥	⑥	⑥	⑥	⑥	⑪	⑪	⑪
	ハ	③	③	④	③	⑥	⑥	⑥	⑥	⑥	⑥	⑥	⑥	⑥	⑨	⑨
しゃがみガード	平	⑬	⑬	⑬	⑭	⑭	⑬	⑬	⑭	⑭	⑭	⑭	⑭	⑭	⑮	⑮
	ハ	⑨	⑨	⑨	⑬	⑨	⑨	⑨	⑫	⑫	⑨	⑫	⑫	⑫	⑮	⑫

※表内の丸数字は上のコンボリストの丸数字に対応。項目の「平」は足位置平行時のもの、「ハ」は足位置ハの字時のものです。

裡門頂肘カウンターヒットを見逃すな

裡門頂肘（⇨⇨Ⓟ）は、躍歩頂肘（⇨⇨⇨Ⓟ）よりもガードされたときの状況がいい代わりに、カウンターヒット時の見返りが小さい。しかし、足位置や相手キャラによってはそれなりのコンボも狙える。逃さず決められれば、打撃技の主軸として使っていけるぞ。

オススメは、足位置平行時にアキラを除く中量級までに決まる斧刃昇膝伏虎撃（⇩Ⓚ+Ⓖ⇨Ⓚ⇦⇨Ⓟ）。3発目のたたき付けで相手が受け身に失敗すれば小ダウン攻撃で追い打ちできる点も魅力だ。裡門頂肘自体を足位置平行時のみ使う、というのもいいだろう。

ジャッキー以下のキャラ相手には、すかさず斧刃昇膝伏虎撃をたたき込みたい。

足位置が平行なら、裡門頂肘カウンターヒット時も十分なダメージが見込める。

EVO事典

裡門頂肘からのその他コンボ：ほかのコンボとして挙がるのは、修羅覇王靠華山と白虎双掌打。前者は足位置平行時、アキラ、リオン、シュンを除く軽、中量級、立ちカウンター時に入る。確定ダメージは斧刃昇膝伏虎撃を上回るが、汎用性が低いので狙わなくてもいいだろう。後者は足位置ハの字で全キャラに、対軽量級なら平行時も入る。余裕があるときに。

対戦攻略 Sarah Bryant サラ・ブライアント

Text by ...

フラミンゴからの基本選択肢は、ライトハイキック、カットインミドル、サイドネックカットソード、キャッチ投げの四つ。さらに選択肢を加えれば、より強力な攻めが可能だ。

遅らせクラッシュローを常備

まず出すタイミングは、フラミンゴに移行した後に⇨で前に移動し、そのモーションが出た瞬間をキャンセルするような感じがベスト。出した際は、もちろんⓅ+Ⓖを入れ込んでおこう。

クラッシュローは、遅らせて出すことで対応できる幅が広がり、右の表を見てもらえれば分かる通り、フラミンゴ対策技のほとんどをカバーできる。その上、最速入力の避け、一瞬しゃがんでの技出し、屈伸ガードに対しても強く、ガードされたときのリスクもあまりないので、ぜひ選択肢の一つとして使っていきたいところだ。

また、遅らせクラッシュローとロースピンキックはほぼ互換性がある。見返りの大きい遅らせクラッシュローか、リーチの短い技をかわしやすいロースピンキックを相手によって使い分ければ、より効果的な攻めが展開できるぞ。

避けにも対応できる。避け攻撃にも強く、カゲの避け攻撃ですらほとんどの場合打ち勝てるぞ。

フラミンゴ対策技を迎撃する技としてクラッシュローを使うのだが、遅らせて出すことで……。

フラミンゴからの選択肢を増やす

ハマれば驚異的な強さを見せるフラミンゴだが、屈伸ガードや一瞬しゃがんでからの技出し、一部のキャラの避け攻撃や固有技に弱い面がある。これらのフラミンゴ対策行動に対してはかなり攻めにくく、フラミンゴを封印してしまう場面も多々あるだろう。

そこで、従来の選択肢のほかに加えていきたいものが、セットアップコンビネーション（フラミンゴ中⇦ⓅⓀ）と遅らせクラッシュロー（フラミンゴ中⇩Ⓚ）だ。

セットアップコンビネーションは、避け攻撃や一部のかわし性能のある技に対して効果を発揮する。さらに2発目が特殊上段であるため、相手は手が出しづらく、相手にしゃがみでスカされても、サイドネックカットソード（フラミンゴ中⇧or⇩Ⓟ+Ⓚ）やバックロールエスケイプ（フラミンゴ中⇦）に連係させることで、難を逃れられることも多い（クラッシュローについては後述）。

前号で紹介した後ろダッシュからのスイッチキックで、技の先端部分をガードさせる状況になりやすい。

ここからのカットインミドルは、しゃがみⓅでも割り込み不能。フラミンゴからの選択肢が少なくて済むのだ。

スイッチキック豆知識

この技は、技の先端をガード（ヒット）させることで有利差が普段より大きくなる。

例を挙げると、ガード後のカットインミドル（フラミンゴ中⇦Ⓚ）が中量級立ちⓅクラスの発生でも割り込めなくなり、普段はカットインパンチ（フラミンゴ中Ⓟ）しかつながらないカウンターヒットも、先端であればセットアップコンビネーションがつながるぞ。

フラミンゴ対策技への選択

キャラ名	フラミンゴ対策技	対応技	解説
アキラ	⇦Ⓟ+Ⓚ	遅らせクラッシュロー、サイドネックカットソード	足位置ハの字のときにこちらの主力技がほとんど打ち負る厄介な技。しかし、クラッシュローで安定迎撃。
	⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	遅らせクラッシュロー、キャッチ投げ	この技があるため、フラミンゴからの上段技は控えめに。カットインミドルでも勝てるがダメージが見合わない。
	(避け中)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	遅らせクラッシュロー、セットアップコンビネーション(対腹側避け)	これを多用するなら、フラミンゴ解除してガード後、ハイキックストレート（ⓀⓅ）のコンボを決めてもいい。
ジャッキー	(避け中)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	遅らせクラッシュロー、セットアップコンビネーション(対腹側避け)	このキャラは、避け攻撃さえ注意していれば闘いやすい。フラミンゴ解除でほんろうするのもアリ。
ラウ	⇦Ⓚ+Ⓖ	遅らせクラッシュロー	足位置ハの字のときにこれを出されるとキツイ。遅らせクラッシュローで迎撃したときは背後投げになる。
パイ	⇧Ⓟ	遅らせクラッシュロー、セットアップコンビネーション	この技を確実につぶせるのはセットアップコンビネーションだが、遅らせクラッシュローでもほぼOK。
	⇦⇦ⓅⓅ	遅らせクラッシュロー、セットアップコンビネーション	ロースピンキックの方が安定して勝てる。遅らせクラッシュローの場合はタイミング次第。
ウルフ	⬇Ⓚ	カットインミドル	ライトハイキックをかわしやすいので多用してくる相手が多いが、カットインミドルで迎撃できる。
カゲ	(避け中)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	遅らせクラッシュロー、セットアップコンビネーション(対腹側避け)	カゲはフラミンゴに対してこの技を多用してくる。フラミンゴを解除してガードしてしまってもいい。
シュン	⇩Ⓚ	最速クラッシュロー、サマーソルトキック	サマーソルトキックで確実に勝てるが、くらっても大したダメージではないのであまり警戒する必要は無い。
	⇧or⇩Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ	セットアップコンビネーション	この技に勝てるのは、セットアップコンビネーションくらい。⬇Ⓚで止められることを意識しておこう。
	(避け中)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	遅らせクラッシュロー、セットアップコンビネーション(対腹側避け)	ほかの選択肢にも通用するセットアップコンビネーションがオススメ。酔い覚まし効果もあるので多用しよう。
リオン	Ⓟ	遅らせクラッシュロー、サイドネックカットソード	この技でフラミンゴからの上・中段はすべて封じられてしまうので、リオン戦は遅らせクラッシュローを多用。
	⇩Ⓚ	カットインミドル	ライトハイキックをかわす技。遅らせクラッシュローでもいいが、タイミングはかなり早めで出そう。
	⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	セットアップコンビネーション、ロースピンキック	使われるとこちらの攻め手がほぼ封じられてしまうが、仕切り直しになるだけなので無視してもいい。
アオイ	⇦⇦Ⓟ+Ⓚ	遅らせクラッシュロー、セットアップコンビネーション	パイの⇧Ⓟとほぼ同様。クラッシュローは最速でもいいが、距離が離れているとお互いスカる。
	⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ⇧or⇩	最速クラッシュロー、ロースピンキック	移動まで入れ込まれると、こちらの最速の技を当て身しつつキャッチ投げもかわされる（横向き判定のため）。
	(避け中)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	遅らせクラッシュロー、セットアップコンビネーション	最速クラッシュローはNG。アオイ戦は、遅らせクラッシュローよりもロースピンキックの方が安定する。
レイ・フェイ	⇦⇦Ⓟ+Ⓚ	遅らせクラッシュロー、セットアップコンビネーション	もう一つのフラミンゴ対策技に対応できるセットアップコンビネーションの方が安定。相手により使い分けたい。
	⇧or⇩Ⓟ+ⓀⓅ	ロースピンキック、セットアップコンビネーション	クラッシュローはNG。レイ・フェイ戦で下段技を使うなら、⇦⇦Ⓟ+Ⓚもカバーできるロースピンキックを多用。
ベネッサ	(ディフェンシブ)⇦⇦ⓀⓅ	遅らせクラッシュロー、サマーソルトキック	カットインミドルでも打ち勝てるが、ダメージの大きいクラッシュローを狙いたいところ。
	⇩Ⓚ+Ⓖ	遅らせクラッシュロー、カットインミドル	カットインミドル以外の主力技がすべて負ける厄介な技。ロースピンキックも発生差で負けてしまう。
	(避け中)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	遅らせクラッシュロー、セットアップコンビネーション	対応しにくい感があるが、ロースピンキックやフラミンゴ解除など、対応策はいくつもある。
	Ⓖ押したまま⇩or⇧Ⓟ	遅らせクラッシュロー、セットアップコンビネーション	避け攻撃と同様の対策でOK。なお、キャッチ投げのスキにヒットしても、腹崩れにはならない。
ゴウ	⇦⇦Ⓚ	遅らせクラッシュロー、セットアップコンビネーション	上・中段のキック系をさばく技。避け攻撃にも対応できる左記の技で迎撃していこう。

ハンドホールドネックカット（フラミンゴ中⇩Ⓚヒット時Ⓟ+Ⓖ）：この打撃投げは、ヒットした瞬間にⓅ+Ⓖを押せばOKだが、ヒットするタイミングによって入力タイミングも変わってくることに注意。相手も動いているため予測も難しいことから、ヒットする瞬間を狙ってⓅ+Ⓖを素早く2回押しておくと成功率が高くなるぞ。

対戦攻略

Brad Burns

NEW COMER

ブラッド・バーンズ

Text：栗田

前号でも取り上げた強力な浮かせ技、ライジングアッパーについての追加情報がメイン。接近戦のカギを握る強力な技だけに、しっかりと性能を把握し、効果的に使っていこう。

しゃがみⓅヒットからのライジングアッパー（⬇⇧Ⓟ）の有効性

しゃがみⓅヒット後にライジングアッパーを出せば、相手のしゃがみⓅをつぶせることは前回紹介した。今回は、その後判明した短所と長所を一つずつ補足しておこう。

短所は、ブラッドのしゃがみⓅヒット時に相手がしゃがみ状態だった場合に限り、逆にライジングアッパーが相手のしゃがみⓅにつぶされてしまうこと。ただ、しゃがみⓅがノーマルヒットするのは立ち状態の相手に対する場合がほとんどなので、それほど気にすることはない。一応頭に入れておく程度でいいだろう。

長所は、軽量級の立ちⓅ、ベネッサのカットアッパー（ディフェンシブ中⇧Ⓟ）など、発生の早さでライジングアッパーがつぶされるはずの技に対してもカウンターを取れること。相手の攻撃判定をライジングアッパーのモーションでスカし、かつ相手の攻撃の持続中にヒットするため、カウンターが取れるようだ。

しゃがみⓅにつぶされる。姿勢が低いため、攻撃判定の最速部分が届かないのだろうか!?

しゃがみ状態の相手にこちらのしゃがみⓅがヒットした後、ライジングアッパーを出すと……、

遠慮無くライジングアッパー。一般的な性能の技には絶対に打ち負けない、強力な連係だ。

発生の早い立ちⓅを持つ軽量級に対して、しゃがみⓅを当てたときも……、

首相撲へ移行するキャッチ投げの効果

首相撲へ移行するミドルキック～キャッチなどはキャッチ投げなので、相手の立ち状態の打撃技に対しても効果がある。キャッチ投げに移行する前の硬化差と、キャッチ投げの効果を表にまとめたので参考にしてほしい。ちなみに、キャッチ投げの効果が高いときは積極的に使用していいが、低いときはⒼボタンでコマンドを中断し、通常の投げ技を用いた二択攻撃を仕掛けた方が有効だ。確定打撃のある場合、そちらを確実に決めよう。

首相撲へ移行するキャッチ投げでつかめる打撃技

技名（コマンド）	硬化差	つかめる打撃
グライディングニー（Ⓟ⇨ⓅⓀ）H	有利（小）	×
グライディングニー（Ⓟ⇨ⓅⓀ）C	有利（中）	ミドル
ルンピニーコンビネーション（⇦ⓅⓀ）C	有利（大）	×
ティープコンビネーション（ⓀⓅⓀ）C	有利（大）	軽Ⓟ
ミドルキック（⇧Ⓚ）C	有利（大）	軽Ⓟ
ダッキングニーアッパー（ダッキング中Ⓚ）C	有利（大）	軽Ⓟ
ハンティングミドルキック（スリッピングライト中Ⓚ）H	有利（大）	肘
ハンティングミドルキック（スリッピングライト中Ⓚ）C	追撃確定	軽Ⓟ

※表中の×は、ヒザクラスの打撃技をキャッチできないことを表す。
技名の後の「H」はノーマルヒット、「C」はカウンターヒットを表す。

対戦攻略

Goh Hinogami

NEW COMER

日守 剛（ひのがみ ごう）

Text：アストロ

今回は、意外と見落としがちな「壁際」に注目。壁によるヒット状況や、壁際の攻防で優位に展開すれば大ダメージに結び付くこともある。絶対に見落とさないようにしよう。

壁際での選択肢

壁にヒットさせた際に発生する壁やられと壁よろけ。どちらも大ダメージに結び付きやすいので、相手を壁際に追い詰めたら積極的に狙いたい。

まず、回復マークが出現しない壁やられ後の攻撃は、キャッチ投げの土蜘蛛（⇨⇨Ⓟ+Ⓖ）を狙っていく。つかみ部分の持続時間が長く、しゃがみⓅ以外の打撃にも勝ちやすいので、強力な選択肢となっている。壁やられ後にしゃがみⓅで回避する相手に対しては見返りの大きい月影（⇨Ⓚ）でカウンターヒットを狙ってコンボを決めよう。

次に、大幅有利になる壁よろけだが、ここで活躍するのがリーチの長い稲妻蹴り（Ⓚ）。この技をヒットさせると、相手は大きく後退するので壁ヒットさせやすいのが特徴だ。

このほかにも、下段攻撃の脛砕き（⇩⇩Ⓟ）も壁よろけを誘発できるので覚えておこう。

壁よろけを誘発したら、上段攻撃の蒼弓（⇦⇨Ⓟ）を狙っていく。よろけ中の相手にヒットさせることにより、たたき付けのダウンを奪うことができる。ただし、相手の回復が遅いと当たらないケースがあるので、そのような場合は中段攻撃の煉獄（⇨ⓅⓅ）に切り替えよう。

しゃがみⓅでキャッチ投げを回避する相手に対しては、月影でカウンターを狙う。

壁やられを誘発した後の選択肢は、キャッチ属性の投げ技「土蜘蛛」が有効だ。

よろけ中に蒼弓をヒットさせるとたたき付けダウンを奪えるので、コンボが狙える

壁にたたき付けてダメージアップ

相手を壁際に追いやったときは打撃だけではなく、投げ技でもダメージを狙える。その投げ技とは、相手を前方に投げる轟雷（⇦⇦Ⓟ+Ⓖ）。

この投げを決めた後は、稲妻蹴りや月影での追い打ちが可能となるので、通常時よりダメージアップが図れる。また、壁に向かって斜めに当たるようにすれば、受け身の取れないダウンを奪えるので、ダウン投げを狙える場合もあることを覚えておこう。

斜めに当たるようにすれば、受け身が取れない場合もあるため、ダウン投げも狙える。

轟雷は大きく相手を前方に投げ飛ばすので、壁ヒットさせやすい。

EVO事典

ブラッド：各種移動技を出した後は、なぜか先行入力受け付け時間が非常に長い。レバーを適当に上下左右に入力しておくと、レバーから手を離した後もブラッドがしばらく動き回る。
ゴウ・壁よろけ補足：壁よろけを誘発した後の蒼弓は、相手の回復次第では当たらない場合もある。このような場合は、中段攻撃の煉獄（⇨ⓅⓅ）に変えるて壁ヒットを狙おう。

オンライン世界へLet's出兵!

全国統一を目指すもよし、最速攻城タイムを狙うもよし！　多様な楽しみ方ができる純正アクションゲームが『出撃！戦国革命』だ。どのように遊ぶかはあくまでプレイヤーの自由だぞ！

出撃！戦国革命
■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
■ジャンル：アクション
■操作方法：8方向レバー＋2ボタン
■発売日：稼働中（2002年7月中旬発売）
■使用基板：－

Text：福田珊太郎＆C・LAN

今から始めても大革命は可能！ 行列ができる「戦革」寺小屋

これから「出撃！戦国革命」のスタートを切る初心者必読のQ&Aであ～る

問：押忍!! 戦国いいですか？ 敵に囲まれてしまいます
答：ダッシュは使っているか坊主!? ダッシュはボタンを離すことで走り出し、ダッシュ中にレバーを逆方向に入力すると急ブレーキだ。ダッシュで敵の攻撃を完全回避できるまでトレーニングするべきだな、小坊主
問：新参武将で軍資金がたまりません!!
答：若いのに苦労してるな。それなら、攻城時に軍資金が要らない立志編を遊ぶといいぞ。プレイ中は常に小銭稼ぎ（箱を破壊した瞬間にレバーを左右に振る）を心掛け、なるべくアイテムカードを使わずにクリアがベターだな

いわて国 寿老人

とうきょう国 恵比寿

あいち国 布袋尊

にいがた国 毘沙門天

隠し城への道 七福神水晶（GOLD氏画）を集めよ！

隠し城を出現させるカギが七福神水晶と呼ばれるアイテムだ。七福神水晶はそれぞれ、あいち国、いわて国、にいがた国、とうきょう国、きょうと国、やまぐち国、くまもと国に存在し、該当国を占領することでゲットできる。

該当国で水晶を入手し、軍資金で城防御力を4（MAX）まで上げた状態の自国にカーソルを合わせるとメッセージが表示され、自国が隠し城になったことを知らせてくれる。後は再度攻め込めば隠し城に入れるぞ！

きょうと国 弁財天

くまもと国 大黒天

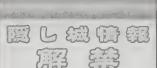
やまぐち国 福禄寿

[illegible]ダッカーが出現し[illegible]、敵の襲ってくる[illegible]

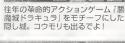
グラディウスシリーズでおなじみのスタート[illegible]が飛来してくる。[illegible]

[illegible]という知らせが[illegible]

いわて国から寿老人水晶がゲットできる。そして、城防御力を4にするための[illegible]3000両[illegible]

隠し城情報解禁

全国ゲームセンターで「え、あの城なんやねん!?」とウワサの「グラディウス城」と「ドラキュラ城」。出現情報をそろそろ伝授しちゃおっかな！

グラディウス城

コナミの革新的シューティングゲーム『グラディウス』にちなんだ隠し城だ。ビッグコアのレーザーが痛過ぎる！

ドラキュラ城

往年の革命的アクションゲーム『悪魔城ドラキュラ』をモチーフにした隠し城。コウモリも出るでよ！

本日は、隠し城のBGMにバゴーン！　『グラディウス』の逆火山の曲や『グラディウスII』の高速ステージなど、当時ゲーセンに通っていた世代ならオーイオイオイと男泣きできる演出になっております。ドラキュラ城の方もアーケード版ドラキュラのBGMが流れる仕掛け。コナミファンを名乗るなら、隠し城は避けて通れないぞ！

猛将二十七士を一挙大公開!

武将カード列伝

前回紹介した、刀対応の赤カードを含む、全3色、計27枚の武将カードを紹介。伝説の武器をすべて獲得し、強さをくじけ!

刀 武将カード赤

No.9	No.8	No.7	No.6	No.5	No.4	No.3	No.2	No.1
けんしんくん にいがた	としぞうくん おきなわ	こじろー とくしま	かとちん くまもと	いせのかみくん かがわ	はっしーば おおさか	ふくしまくん しまね	ちばくん さが	あおきくん かごしま

槍 武将カード青

No.18	No.17	No.16	No.15	No.14	No.13	No.12	No.11	No.10
ようけん ちば	そうしくん ふくしま	のぶながくん ぎふ	もとなりくん やまぐち	ぴーちたろう いわて	としいえくん いしかわ	ながまさくん ふくおか	ただのぶくん あおもり	あしかがくん かながわ

弓 武将カード黄

No.27	No.26	No.25	No.24	No.23	No.22	No.21	No.20	No.19
しんげんくん やまなし	おいっちゃん しが	よしつねくん きょうと	いえやすくん とうきょう	はっとーり しずおか	まさむねくん みやぎ	べんけー ひょうご	ゆきむらくん ながの	みつひでくん あいち

伝説の武器インプレッション

黄色いオーラをまとった伝説武器は、通常武器をはるかに超えた破壊力を持つ。手に取り、そして体験せよ!

伝説の弓
着弾と同時にデカ爆風が広がり、周囲の敵を粉みじんにする。スプレッドボム。ただし3ウェイではないので、ツインビーが脳移植手術を受けてペンタローになった気分だ。ペンクローではないので注意。

伝説の槍
レベル3で攻撃範囲がグッと広がる槍であるが、伝説武器はそれをさらに上回る出来栄え。普段は冴えないデクノ坊弁慶も、こいつがあれば千人力。いっぱしのスピア使いとして名を残せるはずだ。

伝説の刀
刀から衝撃波を発し、異常なまでの高速斬りが可能になるこいつをひとたび手にすれば、周囲の敵は即壊滅。武による和平を早期実現可能だ。バーサーカーを気取りたいなら外せない武器といえるだろう。

特報!!

『出撃!戦国革命』ニューバージョンリリース!?

日夜熱い戦いが繰り広げられる「出撃!戦国革命」のニューバージョンが登場するらしいとの極秘情報を得た。その内容は謎に包まれているが、さらに大規模な戦いになることは間違い無い。続報を待て!

群雄割拠!戦乱の時代が再び始まる!!

戦略ゾーン いざ武将カード!　と思っても、そこが自分の城であったりすると萎えてしまうわけだが、密かに七福神水晶が手に入る城は、すべからく武将カードが手に入る城でもあったりする。なかなか落ちずにカード集めにいけないときは、先に七福神を集めて隠し城を出現させるのも手だ。可能な条件は限定されるが、隠し城探索と武将カード集めを同時に行なえるぞ

Impression

3D武器格闘の代名詞的存在となる本作は、自由度の高い対戦が一番のウリだ。対戦が苦手な人も、育成感覚が楽しいコンクエストモードで楽しめる。まずはここから入り、操作に慣れたら対戦デビューするというのもいいかも!?

コマンド表記について

記事中のコマンドはキャラクターが右を向いているときのものです。また、コマンド表記の意味は以下の通りです。

- ○：ボタンを短く押す
- ●：ボタン押しっぱなし（ホールド入力）
- ⇨：レバーを短く入力
- ➡：レバー入れっぱなし（走る）
- ☆：レバーをニュートラルに戻す
- ＋：同時押し
- ○○：「タタン！」と素早く入力（スライド入力）

コンクエストと対戦、どちらがお好み？

©（株）ナムコ

『Ver.D』が完全に浸透した今日。対戦では、キャラごとの変更点を完全に把握し、戦術に取り入れていきたいところだ。今回は、『Ver.D』ならではの戦術を中心とした最新キャラ別攻略をメインにお届けするぞ。

ソウルキャリバーⅡ	
■メーカー	ナムコ
■ジャンル	3D対戦格闘
■操作方法	8方向レバー＋4ボタン
■発 売 日	2002年7月9日（稼働中）
■使用基板	SYSTEM246

その先には何があるのか!?

コンクエスト 海千山千Ⅲ

[illegible]の「Edge Master」は、[illegible]手に入れたかな？ ある意味段[illegible]入りよりも難しいこの称号。しかし、やり込みさえすれば必ずたどり[illegible]けるので、まだ手に入れていない人も[illegible]ずにがんばろう。今回は、[illegible]も併せて紹介するぞ。

Text：ちゃっきー

称号の終着点はここだ！

「Edge Master」は、やり込みで手に入る最高位の称号。ゲームセンターで日々精進している人でも、既に達成した、またはもうすぐ達成できそう、という人も多いのではないだろうか。編集部でも、ついにこの最高位の称号をゲットすることができたぞ。

編集部で達成したときのデータは、左の写真の通り。総合で、約1800試合をこなしている。ただし、100試合ほどはCPUとして登場したときのものと思われるので、完全に自分でこなしたのは実質1700試合程度だ。まだ達成していない人は、これを目安に目標を目指してみよう。また、一つ手前の「King」からここに上がるために必要な経験値は、およそ68000。かなりの時間がかかるが、一歩一歩進んでいこう。

ついに最高位の称号となる「Edge Master」を達成！ 経験値はさらに入っていくが……!?

次のゲームがスタートしたときに、「Phoenix」の勝率称号もゲット。

勝率称号の仕組み

称号の最後に表示されるSuffix称号（＝勝率称号）は、自分の勝率と基本称号の位によって決まる。基本称号と勝率称号の関係は、下の通り。基本称号が「Soldier」になったときに初めて勝率称号が付き、その後「General」、「Edge Master」になった時点でランクアップするのだ。

勝率称号の最高位「Phoenix」は、「Edge Master」にならないと入手できない。

Edge Master	General～King	Soldier～Colonel	
Phoenix	Manticore	Furies	勝率高
Dragon	Wyvern	Cerberus	↑
Unicorn	Gryphon	Minotaur	↕
Balron	Fenrir	Gargoyle	↓
Chimera	Kraken	Basilisk	勝率低

戦術ネタ 先行入力で振り向き攻撃が！

ここで、対戦で使える戦術ネタを紹介しよう。

回転系の攻撃などで、技モーション中に背向け判定になる技の一部は、その後早めの先行入力で攻撃ボタンを押すと振り向き攻撃が出せる。キリクの➡Ⓐやシャンファの⇨⇨Ⓚ、アスタロスの⇦Ⓚなどが代表例だ。一部のキャラは振り向き攻撃の性能が非常にいいので、対戦で活用するチャンスは十分にある。

特にオススメなのは、ヨシミツの⇦Ⓐ↓振り向き⇩Ⓐ。⇦Ⓐがガードされていても割り込まれることが無く、なおかつ立ちガードも崩せる強力な連係だ。さらに、⇩Ⓐで入力しておけば入力失敗時に中段技が出るため、フォローができるぞ。

振り向き⇩Ⓐを出すことができる。非常に発生の早い下段攻撃だ。

⇦Ⓐの後に、先行入力で⇩Ⓐや⇨Ⓐを入れておくと

SOULCALIBUR Ⅱ

ソウルチャージ（SC）のタメ時間について：前号で特集したソウルチャージ。これの移行時間を旧バージョンと比較してみると、SCBへの移行時間が15→31フレームに、SCAへの移行時間が75→65フレームと変化している。つまり、SCBになるまではやや時間がかかるようになった代わりに、SCAになるまでの時間は短縮されているわけ。ちょっとした変更点だ。

確定だと思って、勝手にあきらめてない？

回避困難な連係への対処法

[illegible]ここでは、そんな連係とその[illegible]していく。[illegible]とその対処法を覚えて、[illegible]なダメージを受けないようにしよう

アスタロス

ギュルガンメイル(⇧Ⓐ+Ⓑ)からの連係

打撃投げのギュルガンメイルがさく裂。ここからアディ・リアスファーザへの強力な連係がスタートする。

旧バージョンでは、打撃投げのギュルガンメイル(⇧Ⓐ+Ⓑ)をくらってしまうとアディ・リアスファーザ(⇩⇧⇦Ⓐ)による強力な追い打ちが確定してしまったが、『Ver.D』ではこの追撃をガードインパクトで回避できるようになっている。ただし、このガードインパクトは気持ち遅めに入力すること。冷静に対処したい場面だ。

ダメな例　地面に落ちてからすぐにガードインパクトを入れると、硬直中にくらってしまう。

回避成功　アスタロスの身振りが変化するのを視認して、若干遅めにガードインパクトを。

ナイトメア

アクセルキックワインダー（走り中Ⓐ+Ⓚ）からの連係

アクセルキックワインダーはノーマルヒットでもダウンを奪える下段回し蹴りで、起き攻め時に狙われやすい。

走り中Ⓐ+Ⓚヒット→⇧Ⓑは確定追い打ちのように見えるが、走り中Ⓐ+Ⓚヒット後に横転受け身を取ることにより⇧Ⓑを回避可能。

ただし、キャラによっては横転受け身を取る方向に制限を受けることに注意。体格の大きいキャラは、1P側なら奥、2P側なら手前方向に横転受け身を取らないと回避できない(詳しくは欄外参照)。

ダメな例　正しい方向に受け身を取らないと、スカイスプリッターがヒットしてしまう。

回避成功　横転受け身でスカイスプリッターを回避すれば、発生の早い技で反撃も可能。

タリム

レリムブレイ1発止め(⇩Ⓚ)→サティック(⇩Ⓑ)

主にダウン後の起き攻めに使われるレリムブレイ1発止め(⇩Ⓚ)。発生こそ若干遅いが、近距離ヒットでダウンさせられる。

ダウンを奪われた後、起き上がり際に⇩Ⓚを重ねられて……またダウン。実際の対戦では割と見る光景だが、そこへの⇩Ⓑ追い打ち&再度の⇩Ⓚを回避するためにも冷静な対処は必要不可欠。下段の⇩Ⓚは発生が遅いので、立ちガード→しゃがみガードと切り替えて対処したい。当然、ここでガード投げ抜けも入れられればベストだ。

ダメな例　ここで受け身を取ってしまうと、汎用性の高い追い打ちサティック(⇩Ⓑ)が確定。

回避成功　受け身を取らず、追い打ちがヒットする寸前にⒼで起き上がればガード可能だ。

アイヴィー

ドラウナーズ リスト(⬆or⬇Ⓑ)始動コンボからの起き攻め

⬆or⬇Ⓑをくらったら、とりあえず空中制御で離れること。メタエレム・ジルフェ中Ⓑを横転で回避できるようになる。

⬆or⬇Ⓑからメタエレム・デジャス中Ⓐを決めてのメタエレム・ジルフェ中Ⓑ+Ⓚは、起き上がりガードで回避可能。しかし、ほかの選択肢もあるため、くらってしまったときの対処法も覚えておこう。この技をくらった場合、前受け身を取れば発生の早い技で反撃ができる。横転などを選択してこの技が来たら、素早く反応しよう。

ダメな例　メタエレム・ジルフェ中Ⓑ+Ⓚに受け身を取り損ねると、くらい損に。

回避成功　きちんと前受け身が取れれば反撃可能となる。近ければ投げを狙ってもいいぞ。

ナイトメア連係の補足：横転受け身の方向によらず回避可能なのは、マキシ、ヴォルド、女性キャラすべて。ユンスン、キリク、ヨシミツは微妙で、1P側で手前に受け身を取ると回避できないが、2P側で奥に受け身を取ると、避け切れないがガードが間に合う。これ以外のキャラは、上記の方向に横転受け身を取らなければ回避できない。

SOUL CALIBUR II

Ver.D チェックポイント

プレパラションを始めとする構えが全般的に強化され、より方向性がハッキリしてきた感のあるラファエル。ソウルチャージCを使った強引な攻めはもう通用しないぞ。

Text：C・LAN

ソウルチャージは控えめに

ラファエルにとって手痛い変更が⇩⬁⇨Ⓑのソウルチャージ(以下SC)。厳密にはシステム全般の変更によるものだが、SCB以上でなくてはガードブレイク効果が無い。そのため、細かくキャンセルして出してもさして有効ではなくなった。さらに軸移動に対するホーミング性能も落ちている。なお、⇨ⒷⒷのSCキャンセルは可能だが、移行そのものが遅くなっている。これまでの感覚は捨てて、SCは基本的に無いものと考えるくらいでいい。もちろん、⇨Ⓑ、⇨ⒷⒷ自体は強力だ。

さらに軸移動でかわされやすくなっているため、これまでのような縦押しはできない。

SCCの⇩⬁⇨Ⓑではガードブレイク効果は無い。⇨ⒷⒷキャンセルの移行も遅い。

構えを駆使して闘いやすく

ラファエルは構え関連に大きな見直しが図られ、プレパラションや2種のフォームがより使いやすくなっている。

プレパラションAは硬化が短くなっただけでなく、上段横斬りにも対応するようになり(以前は中・下段が対象)、ほとんどの打撃をさばくことが可能になった。ただし、その後のBは相手の脇をかすめ、当たらないことが多い。タイミングをずらした浮かせ技や投げ技で選択を迫ろう。プレパラションB、C中横移動の避け性能が大幅にアップしているのも注目ポイントだ。

Ⓐ+ⓀとⒷ+Ⓚも連係をかわしやすい、以前より早くしゃがみ状態になるなど強化された。SC関連の変更をこれでカバーし接近戦に臨もう。

プレパラションが非常に使いやすくなった。Aは上段縦斬り以外をインパクト可能。

Ver.D チェックポイント

特殊移動&動作の強化に加えて、新たな派生技まで手に入れたタリム。しゃがみ⇧Ⓐ+Ⓑで反撃が可能な下段技を覚えて、空中コンボをたたき込め！

Text：伊勢猫

注意ポイントと強化された機動力

『Ver・D』になって大きく変化したのは、連係のつなぎと特殊移動&特殊動作に関する部分。連係に関してはⒷⒶと⇨⇨ⒶⒶが、ガード時にインパクトで割り込み可能となったので注意すること。

特殊移動のサイドターン2は移動スピードが上がり、そこからの攻めを展開しやすくなった。背向けも一部変更が加えられ、Ⓖキャンセルで背向けへシフト可能なⒶ+Ⓑの硬化を軽減。相手の起き上がりなどに重ねると見せかけて、Ⓖキャンセル～背向け技へスムーズに連係させられる。

背向けからの専用技では、背向け中ⒷⒷがディレイでつながらなくなった……残念。

ガード時にインパクトで割り込まれるので、連係止めも織り交ぜて使っていくように。

派生連係と新たな反撃技

タリムには、旧バージョンに無かった二つの技が追加された。一つはⒷ+Ⓚキャンセル⇨Ⓑという新しい連係で、上段避け性能を持つⒷ+Ⓚ移動モーション～⇨⇨Ⓑを出すことが可能。性質は⇨⇨Ⓑ同様で、SCB以上ならガードブレイク効果が付加される。

もう一つは立ち状態の反撃に使えた⇧Ⓐ+Ⓑが、しゃがみからも出せるようになった点。これにより、16フレーム以上の硬化差がある下段技をガードした後は、しゃがみ⇧Ⓐ+Ⓑ→空中コンボを反撃に決めることが可能となった。

スキのある下段技ガード後はしゃがみ⇧Ⓐ+Ⓑ。間に合わない場合は立ち途中Ⓑで反撃。

ダメージが39と少し高い以外の性質については、⇨⇨Ⓑと同じ性能となっている。

Ver.D チェックポイント

『Ver.D』になって、技のダメージ効率が落ちたように感じられるカサンドラ。しかし、技自体の性能はそれほど悪くなっていないので、問題無く闘っていける。

Text：がっちん

わずかな修正でOK

エンジェルスカッシュ(⇩⇨Ⓑ)の硬化時間が多少長くなってしまったが、それほど気にせずに使っていっていい。発生の早さと当たりの強さは旧バージョンのままだ。

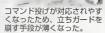
相手がガードを固めているようなら、投げとロティオンモール(⬅or⬅Ⓑ)を併用していこう。ロティオンモールは、もちろんソウルチャージCでガードブレイク効果を付加していくこと。警戒していない相手にはガンガン決まるので、対応されるまで多用していい。

エンジェルパピヨン(⇨⇨Ⓑ+Ⓖ)は、投げ抜け受け付け時間の増大に伴い、抜けられやすくなっている。これにより、ロティオンモールの重要度はさらに大きくなった。

なお、エンジェルパピヨンを決めた後の追い打ちには、ソードフラッド(⬅Ⓑ+Ⓚ)を使っていこう。フロートグレミーサマー(⇩ⓀⓀ)は入らない。

ほかに、カタルシスレナード1発目ホールド(⇩⇦Ⓐ)ヒット後の追い打ちも修正していこう。ホーリーリフトキック(⇩⇨Ⓚ)を入れて、相手を浮かせるのが一番手堅い。空中コンボには、制御されるがダメージの取れるホーリーライトフォール(⇩⇦⇨ⒶⒷ)か、確実性のあるエンジェルスカッシュを使用していこう。

この変更点を受けて、ロティオンモールの重要度はさらに大きくなった。要所で使おう。

コマンド投げが対応されやすくなったため、立ちガードを崩す手段が薄くなった。

ホーリーリフトキックで相手を浮かせてから、空中コンボをしっかり決めていこう。

カタルシスレナード1発目(ホールド)ヒット時は、相手がスピンして追い打ち可能。

ラファエル：⇧Ⓐ+Ⓑはインパクト判定の発生が5フレーム早くなっている(前：7～14、現：12～14)。細かいところでは、Ⓐ⇨と⇨Ⓐの硬化時間がわずかに短くなっているぞ。
タリム：通常投げが成立するまでの時間は17フレームへ変更。また、コマンド投げの抜け猶予時間が2フレーム増え、追加コマンド部分は連打入力ではダメとなった。
カサンドラ：ソウルチャージからはロティオンモールを素直に出すだけでなく、発生の早い技(エンジェルスカッシュなど)を出す戦法もあり。ソウルチャージに反応する相手に有効だ。

Ver.D チェックポイント

ホン・ユンスン（洪潤星）
Hong Yun Su

[illegible]り[illegible]、スキあらばガードブレイク[illegible]発技を[illegible]り出すような[illegible]い方が理想。リーチの[illegible]さをうまく活かすことも忘れずに。

Text：がっちん

攻め時と引き時をうまく

ユンスンはバージョン変更による影響が少ないので、旧バージョン通りの動きでOK。しゃがみ状態からや、水鶴の構えから風雲嵐剛刃を出して相手をガードブレイクに追い込むのが主な狙いである。

8WAYRUNを多用する相手には、各種横斬りで対応。カウンターヒットが取れれば崩れを誘発できるものがほとんどなので、チャンスが大きく広がる。一方、打撃技で対抗してくる相手には、上段スカし性能がある虎砲蹴（⇦⇦Ⓚ）や大きく後ろに身をかわす烈光尖（⇦⇦Ⓑ）を使おう。

ガードを崩す手段として忘れてはならないのが旋盆跳撃（⬊ or ⬋ⒶⒷ）。ノーマルヒットで崩れを誘発するので、普通に使うだけでも8WAYRUN対策として機能する。また、2発目にホールドが可能という点も大きな意味を持つ。最大までためればガードブレイクとなるほか、ためると見せかけるだけでもフェイントとして相手にプレッシャーを与えられる。うまく状況を判断して使い分けていきたい。

そのほかでは、重狼尖（⬆ or ⬇ⒶⒷ）が相手によっては有効。反応のいいプレイヤーや、アクティブなプレイヤーほど引っ掛かりやすく、3段目がよくヒットしてくれる。

ときには虎砲蹴や烈光尖で引いてみることも忘れずに。タイミングと読みが必要。

力強く攻め込むときは、風雲嵐剛刃などでカウンターヒットorガードブレイク狙い。

基本はホールド狙いで。ノーマルヒットしていたら素早く反応して2発目を出そう。

8WAYRUN対策として高性能な旋盆跳撃。ホールドも可能なため、使いやすい技だ。

Ver.D チェックポイント

御剣平四郎
Heishiro Mitsurugi

[illegible]のは[illegible]、基本戦術に変化は無い。ヒット確認や二択の読みなど、基礎となるテクニックをとことんまで磨き上げよう。

Text：ちゃっきー

変更点を再検証

最も大きく影響するのは、弧月のソウルチャージキャンセルが不可能になったこと。これにより、攻めの幅がやや狭まった感は否めない。そのほか、しゃがみ⇧ⒷⒷの2発目の威力がわずかに減少。ただし、こちらはガードブレイク効果など基本性質に変化が無いので、同感覚で使える。

しゃがみ⇧ⒷⒷは1発目ヒット後に後転などで2発目をガードされるが、ブレイクになるのでさらに攻められる強力な技。1発目の発生も16フレームと早く、スキの大きい下段技をガードした後や、上段技をしゃがんでかわした後の反撃に最適だ。相手が2発目をガードした後は、リーチの長い⬋ or ⬉Ⓑにつなげばブレイク中にヒットさせられる。これとタイミングを遅らせた打撃で選択を迫っていこう。

一方、⇧Ⓑと⇦Ⓑの最大ホールドがSCCでガードブレイクになることは地味ながら強化ポイント。SCCを見せておいて⇧Ⓑをホールド無しで出したり、⇦Ⓑ⇨で霞に移行して攻めるなどと工夫すれば、かく乱効果が期待できる。

まだある強力技

ぜひ戦術に組み込みたいのが、貴重な中段の横斬りとなる⬋ or ⬉Ⓐ。発生は23フレームとやや遅めだが、8WAYRUNに対して非常に強く、なおかつカウンターヒット時に相手を崩れさせる（回復可能）効果もある。⇩⇩Ⓐまたは⇧⇧Ⓐという入力を使えば先行入力でもスムーズに出せるので、有利な場面で選択肢の一つとして使っていこう。

SCCでガードブレイクに。ホールド時間を調節するなど、工夫すれば十分使える。

中段の横斬りで、カウンターヒット時は崩れを誘発。ガードされてもスキは無い。

Ver.D チェックポイント

タキ（多喜）
Taki

[illegible]、しかし、タキにはまだまだ[illegible]されたネタがある。ポジティブに新戦術を編み出していこう。

Text：善之字元帥

変更点の概要

まずは前バージョンからの変更点をざっと説明しよう。

①ソウルチャージキャンセルの撤廃：⇧ⓀⓀ、⬆ or ⬇Ⓚといった技からⒶ+Ⓑ+Ⓚを押しっぱなしにしても、ソウルチャージでキャンセルできなくなった（Ⓑ+Ⓚで風車にシフトできる点は変更無し）。

②宿シフト時のスキが増加：⇨Ⓐ、⇨⇨Ⓐから宿にシフトしたとき、相対的にタキ側の硬化が長くなった。ここからⒶ+Ⓚなどはつながらなくなったが、普通に宿中の技で選択をかける分には問題無い。

③新要素の追加：風車中に⇩Ⓚと入力すると、下段回し蹴り（技名は陰誅）が出せるようになった。一方、⬈ or ⬉Ⓚからは⬉の入力で宿にシフトできるようになっている。

⇧ⓀⓀからのソウルチャージキャンセルに依存していた人は、戦術の調整が必要。

走りでキャンセルできる技

続いては新戦術の話題。タキの⇨ⒶⒶは、技終了時にレバーを➡と⬅以外の方向に入れておくと、技のスキを走りでキャンセルできる。例えば、⇨ⒶⒶからレバーを⬉に入れっぱなしにしてⒷを押せば、⇨⇨Ⓑ入力よりも素早い鉄砲掛を出せるわけだ（相手に割り込まれる可能性はあるが）。

このほかにも、⇨ⒶⒶからの⬉ⒶⒷⒷⒷなど、有効な連係はいくつかあるので研究してみよう。なお、このキャンセル走りはⒶⒶからも可能だが、ここからはなぜか走り中の技を出すことができない。

そこにキャンセル走りから選択。投げもキャンセル走りを使った方がスムーズに出せる。

⇨ⒶⒶの後は派生技もあるので、相手もガードしたからといってうかつに手を出せない。

ユンスン：旋盆跳撃の2発目をホールドした場合は、1発目のヒット状況を確認しよう。ヒットしていたらホールド解除。ガードされた場合は最大ためと途中解除を使い分けるといい。
ミツルギ：近距離時に相手の8WAYRUNを止める技として活躍する⇨Ⓐは、カウンターヒット時11フレーム有利。つまり、ⒶⒶが連続ヒットするというわけ。確実に決めていこう。
タキ：笹火返り（Ⓐ+Ⓑ）からのⓀⒶは、『Ver.D』で若干攻撃力が低下したものの、遠距離からの突撃技としては破格のダメージ。大振りな技を振り回す相手に使ってみてはいかが？

SOUL CALIBUR II

Ver.D チェックポイント

[illegible]うな強化ポイントがちらほらと見られるキリク。新たな派生技を活用すれば、より対応されにくい攻めが構築できそうだ。

Text：ちゃっきー

強化点いろいろ

キリクには『Ver.D』になって強化されたポイントが多く見られる。戦術を大きく変えるようなものではないが、バリエーションアップとして十分に機能するものもあるぞ。

最も注目したいのは、⬆or⬇Ⓐと⇦⇦Ⓐ後に⇩⇩⇨を入力することで準封師に移行できるようになったこと。どちらもダウンを奪う派生技を持つため、ガードされていても相手に手を出されることが少ない。ここから、すかさず準封師からのⒶとⒷによる二択で攻めよう。特に⬆or⬇Ⓐは、攻撃範囲の広い横斬りとして近〜中距離で活用できる技。最大限に活用していこう。

ⒶⒶ⇧or⇩、ⒷⒷ⇧or⇩による移動の後半が、ガードインパクトでキャンセル可能になったことも密かな強化ポイント。これまで移動の硬化に入ってしまったような技もガードインパクトで対応できるのだ。ⒶⒶ後の場合は、ガード後に最速で技を出されても、発生13フレーム以上の技ならインパクト可能。一方のⒷⒷ始動は、スキが大きいためイマイチ使い勝手がよくない。

後半部分がガードインパクトでキャンセル可能。これでスキを軽減できるようになった。

小さくジャンプしながら移動する特殊行動。すぐに技を出されると硬化中にくらうが……、

弱体化はわずか

弱体化といえるのは、⇦Ⓚ Ⓑ2発目の威力が43から37に減少し、ディレイ幅が小さくなったこと。しかしディレイがかからなくなったわけではないので、大きな影響は無い。相変わらず主軸にできる。

少し弱くなったが、依然主力中段として使える。ガードされたときのスキも小さい。

Ver.D チェックポイント

シャンファ

Xianghua

ソウルチャージ[illegible]主力技に大きな変更が加えられた『Ver.D』のシャンファ。基本的な立ち回りを見直して、攻め込めるポイントを見極めていこう。

Text：伊勢猫

主力技に関する変更ポイント

「Ver・D」における大きな変更点は、近距離戦の要であったⒶⒶⒷと⇦Ⓐに調整が入ったこと。ⒶⒶⒷは前作同様に3発目まで連続ガードとなり、ガードインパクトで割り込まれる心配無く打ち切りOK。ただし、3発目ヒット後は状況に関係無く、硬化差でシャンファ側が不利なために完全な仕切り直しとなる。

⇦Ⓐについては、派生連係である⇦ⒶⓀのディレイ入力がほとんどできなくなった。このため、⇦Ⓐヒット確認からディレイⓀがつなげられなくなったので注意すること。

⇦Ⓐ後はディレイ入力を受け付けなくなっているので……基本通り⇦Ⓐ止めが主軸か？

ⒶⒶⒷガード時にインパクトなどで割り込まれなくなったのはありがたい限りといえる。

ヒット確認と先行入力

中間距離でのけん制はもちろんのこと、投げやコンボ後の起き攻めにも使える⇨⇨Ⓚ。これに先行入力の振り向き技をヒット確認から組み入れていけば、有利な状況を活かした連係を組み立てられる。

⇨⇨Ⓚの終わり際に先行入力するのは、振り向きしゃがみⓀ。発生12フレームの長い下段回し蹴りなので、間合いが多少離れていてもヒットしてくれるのが強み。ヒット後は、シャンファ側が有利な状況となるので、さらにしゃがみ⇦Ⓑやしゃがみⓐ+Ⓑにつなげて攻めを展開していこう。

入力成功でリーチの長い下段キックが、遅くても発生12フレームの中段キックが出る。

⇨⇨Ⓚをヒット確認して、ヒットしているようなら終わり際に⇧Ⓚを入力しておく。

Ver.D チェックポイント

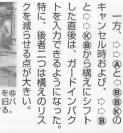
「Ver.D」の[illegible]フト状況や技キャンセル時の特殊行動など、マニアックなものが目立つ。有効に活用するにはどうしたらいいか、考えてみよう。

Text：善之字元帥

構えを選択できる技

『Ver・D』でまず注目したいのが⇦Ⓐ。旧バージョンでは、この技の後は玉衝にシフトするしか無く、玉衝中Ⓚを警戒されると有効な攻め手が無かった。しかし、『Ver・D』では⇦Ⓐの終了時に⇧Ⓚor⇩Ⓚを押しておくことで天枢へのシフトも選択できるようになり、攻撃の幅は格段に広がった。しかも、この天枢へのシフトは非常に速いため、天枢中Ⓐはおろか天枢中Ⓑを出しても割り込まれにくい連係になる。シフトコマンドが複雑なのは難点だが、必ずマスターしておこう。

何と天枢からの技が出せる。天枢〜ⒷⒷⓀや天枢〜ⒶⓀなどを駆使して攻め立てるべし！

比較的発生の早い横斬りとして重宝する⇦Ⓐ。技終了時に⇧Ⓚを入力しておくと……、

そのほかの変更点

そのほかの変更点としては、⇨⇨ⒶをⒼでキャンセルした後、Ⓐの入力で荒波閉じ（⬈or⬋方向走り中Ⓐと同様の技）、⇧Ⓑの入力で剛槌落し（ジャンプⒷと同様の技）が出せるようになった点が挙げられる。⇨⇨Ⓐはキャンセル後のスキも短くなっているので、フェイントに使える。

一方、⇨⇨Ⓐと⇦ⒷⒷⓀのキャンセル時および、⇨⇨Ⓑと⇨⇨ⓀⒷから構えにシフトした直後は、ガードインパクトを入力できるようになった。特に、後者二つは構えのリスクを減らせる点が大きい。

キャンセルに驚いて手を出してくる相手には、派生技がカウンターでヒットしやすい。

⇨⇨Ⓐ（文曲中Ⓐも同様）をⒼでキャンセルした後は、旧バージョンよりも早く動ける。

キリク：上記以外の変更点は、⇨⇨Ⓚと⇨ⒶⒶⒷ+Ⓚのソウルチャージキャンセルの硬化がわずかに伸びた、⇧Ⓑのしゃがみ判定調整、⇩⇧⇦Ⓐの硬化がわずかに減少した……など。
シャンファ：ダウン状態の相手にもヒットする⇨⇨Ⓚだが、体格の小さなカサンドラ&タキにヒットしにくい。中でもタリムに対しては、まれにヒットするぐらいなので使わないこと。
マキシ：「Ver.D」では、⇦⇦Ⓑから文曲にシフトするタイミングも早くなっている。⇦⇦Ⓑをガードさせて文曲中Ⓐなどを出せば、相手がリーチの短い技を出したとき、スキにヒットする。

SOULCALIBUR II

Ver.D チェックポイント　アイヴィー Ivy

主な変更点

一番うれしい変更点は⇧Ⓑ＋Ⓚのダメージがアップしたこと。旧バージョンでは威力が小さく、コンボ時にほかの技を決めて起き攻めした方が効果的だったが、今回はなるべくこの技を優先したい。決めた後は、その場起き上がりでしか対応できない⇩Ⓚを軸に起き攻めを展開しよう。

主力技の⇨Ⓑは、ガードノックバックが短くなり、派生の⇨Ⓑ⇧or⇩をガードされたときの硬化も微妙に大きくなった。しかし、戦術に影響することはあまり無いので、従来と変わりなく使っていける。

投げ後の行動

特定の投げの後には、一つの技で相手の行動を限定できる状況がある。そういう投げからの行動を整理してみよう。

●Ⓑ＋Ⓖ後

こちらの⇩Ⓑが、その場起き上がりガード(インパクト)でしか回避できない。ガードするようなら⇧Ⓐとの二択へ。

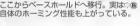
●マイトアトラス後

この後の⇧Ⓐは、その場起き上がりしゃがみガード(インパクト)でしか回避できない。⇧or⇩Ⓑや⇨Ⓑ＋Ⓚと二択を迫っていこう。

●クリミナルシンフォニー後

この投げの後は、⇩Ⓐ＋Ⓑがその場起き上がり立ちガード(インパクト)でのみ回避される。間合いが近いため、マイトアトラスなどの投げを狙うチャンスだ。

この技を決めた後の選択肢を固めておけば、効率良く追加ダメージを見込める。

⇧Ⓑ＋Ⓚが決まる状況なら、迷わずこの技を。攻撃力は単体で約55と申し分無い。

クリミナルシンフォニーの後はかなりいい状態。行動を読んで大ダメージを。

主力技にはバージョン変更による変化がほとんど無く、旧バージョンの戦術がそのまま通用する。細かい変更をチェックし、微妙に変化させる程度でOKだ。

Text：H.L

Ver.D チェックポイント　ナイトメア Nightmare

新連係について

新規に追加されたのは、⇨Ⓑをキャンセルしてベースホールドへ移行する連係。⇨Ⓑ入力直後に⇦Ⓑ＋Ⓚを入力すれば構えに移行する。

この連係は構えへの移行が早いので、起き攻めするときはもちろん、立ち合いでいきなり使うのも悪くない。相手が⇨Ⓑのフェイントモーションで幻惑されれば、ベースホールドからの攻めが効果を発揮してくれるだろう。

あらかじめソウルチャージしておき、ガードブレイクorガード不能効果を付加したベースホールド中Ⓐ＋Ⓑを狙っていくのもオススメ。ベースホールド中Ⓐ＋Ⓑでガードブレイクさせたら、立ち途中Ⓐ(ガードが間に合わない)を軸に攻めを継続しよう。

そのほかの変更点

弱体化要素としては、アップトス(しゃがみ中Ⓐ＋ⒼorⒷ＋Ⓖ)の発生が2フレーム遅くなったこと、⇨⇨Ⓑのホーミング性能がわずかだが低下し、空振り時の硬直が6フレーム増加したこと、チャージスプリット(⇨⇨ⓀⒷ)の2発目入力受け付け時間が短くなった(ヒット確認はまず無理)ことが挙げられる。

逆に、シニスターホールド中ⒷⒶ、デキスターorシニスターホールド中Ⓐ＋Ⓑなどは強化されており、前者は避け性能が、後者はホーミング性能がUPしている。

ここからベースホールドへ移行。実は⇨Ⓑ自体のホーミング性能も上がっている。

デキスターorシニスターホールド中Ⓐ＋Ⓑが当たりやすくなったのは、うれしい変更点。

⇨⇨Ⓑは空振りするとこれまで以上に危険。悪くてもガードさせることを心掛けたい。

『Ver.D』で新たな構え…パターンが追加されたナイトメア。ベースホールド中のソウルチャージ対応技と組み合わせて、攻撃バリエーションを増やそう。

Text：RED

Ver.D チェックポイント　アスタロス Astaroth

立ち回りを再考察

中間距離でのけん制が強力だったシュ・ムクサリオン(Ⓐ＋Ⓑ)に調整が加わり、ガード後には相手との距離が離れなくなった。なるべく使用を控えて、ややリーチは短いがムクスーザ(⇦Ⓐ)やロツェリオ(ⒶⒷ)でのけん制をメインとして使っていこう。このほか、8WAYRUNから出すホールド入力のスルバルト(⬉or⬋Ⓚ)が、ヒット後に相手が後方に跳ぶように変更。ヒットしたら振り向いてからムズールヴィシア(⬆or⬇Ⓑ)での追い打ちが決まるので忘れずに決めておこう。

ギュルガンメイル後の選択肢

旧バージョンで強力だったギュルガンメイル(⇦Ⓐ＋Ⓑ)がヒットした後の状況が変わり、相手は地上に投げられた後にガードインパクトでその後の追撃を回避できるようになった。しかし、アスタロス側が大幅に有利な状況であることに変わりは無い。打撃投げのアディ・リアスファーザ(⇩⇧⇦Ⓐ)をガードインパクトで返してくる相手には、投げ技を狙っていったり、ヴィメル最大ホールド(⇦Ⓑ)で有利な状況を作り出して攻勢を持続させるといった、裏の選択肢を用意しておこう。

相手は大きく後方に跳ぶように。振り向いてから、ムズールヴィシアで追い打ちしよう。

8WAYRUNから出せるホールド入力したスルバルトのヒット効果が変更された。

しかし、状況的にはアスタロスが大幅に有利。裏の選択肢も用意しておこう。

ギュルガンメイル後、相手はガードインパクトで割り込めるようになった。

…強力だったギュルガンメイルに調整が施されたが、そのほかに劇的な変化は見当たらない。ニューバージョンでも今までの爆発力は健在だ。パワーで圧倒しよう！

Text：アストロ

アイヴィー：『Ver.D』ではメタエレム・テジャス中Ⓑ⇨Ⓑ⇦Ⓑ⇨Ⓑ⇦Ⓑが出しやすくなった。ただ、5発目の入力受け付けフレームは変わらず「1」。実際に出しやすいのは4発目まで。
ナイトメア：チャージスプリットの2発目入力受け付け時間(ヒット確認猶予フレーム)は、15→11に短縮されている。常人の反応ではヒット確認はほぼ不可能といえる。
アスタロス：⇩Ⓑのガードブレイク判定発生までの時間が多少長くなり、やや使いにくくなった。また、⇨⇨ⒶⒷは威力が減少したため、中距離での使用頻度も低くなった。

Ver.D チェックポイント

ヴォルド

Voldo

[illegible]いち早くチェックして、変幻自在な動きで相手を自分の世界(ワールド)に引き込んでやろう。

Text：アストロ

新たな連係が！

『Ver.D』ではジラックの構えの利用価値が大幅にアップ。ピロリーブレイク(⇦Ⓑ)からの移行はもちろんのこと、上段攻撃のペンディングキック(⇦Ⓚ)から移行する時間が早くなったため、ジラックを組み込んだ連係により一層磨きがかかった。ジラック移行後は、相手に足を向けた状態となるのだが、素早くフールリチュアル(ジラック中Ⓑ+Ⓚ)に派生すれば、強力な連係となる。この連係を主軸にすれば、ジラック中に出せるほかの派生技を組み込む余裕が生まれるだろう。

ジラックからの攻めが継続できる。フールリチュアルなどの大技も狙えるように。

ペンティングキックからジラックの構えへ移行するスピードが向上したため……、

強力な投げ技が……

特殊な投げモーションを持った、背向け状態から出せる投げ技であるブラインドハーヴェスト(背向け中Ⓑ+Ⓖ)。この投げ技は、旧バージョンでは相手に投げ抜けされることが無く、強力だった。

しかし、『Ver.D』では投げ抜けが可能となっていることに注意。これに伴い、元々多少のリスクが伴う技だったことも考えると、この技の利用価値はダウンしたといっていい。投げの発生速度を考慮すると、振り向いてから投げ技を狙った方が相手にも見切られにくいだろう。

投げの発生が遅いので、振り向いてから、通常の投げ技を狙った方がいい。

背向け状態から狙える投げ技であるブラインドハーヴェストが、投げ抜け可能に。

Ver.D チェックポイント

ヨシミツ(吉光)

Yoshimitsu

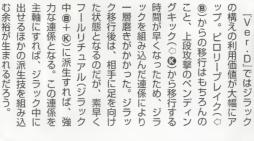
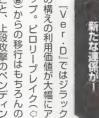
[illegible]さくなり、より近距離戦の強さが強調された。地味ながら確実に強くなっているぞ。

Text：C・LAN

新たな浮かせ技が追加

ヨシミツはもともと浮かせ技が豊富だが、『Ver.D』ではさらにノーマルヒットでも相手を浮かせられる⇨⇨Ⓑが追加された。⬊or⬈への走りからも出せるので、⬊or⬈ⒷⒶと使い分けて相手の縦斬りを避けつつ狙いたい。ただ、硬化時間の関係で、浮いた相手を定番の⇨Ⓚで拾うことはできない。そのまま⇨⇨ⒷⒷ+Ⓚへ連係させよう。ダウン状態にも当たるので、起き攻めに使うのも有効だ。

一方、弱体化した部分としては、⇧ⒶⒶⒶⒶⒶのスキが増加したこと、⇦⇦Ⓑ、⇧Ⓑのホーミング性能が低下したことなどが挙げられる。

⇨⇨Ⓑが浮かせ技に。リーチが長くダウン状態にも当たるので、さまざまな局面で使える。

ヒット後はⒷ+Ⓚで空中の相手を拾おう。ディレイがかかるので、ヒット確認も十分可能だ。

目立たず、それでいて確実に

今回のヨシミツは、細かい部分でうれしい変更点が多い。まず、⇦Ⓐ、⇧Ⓐ、しゃがみ⇧Ⓚの回転技3種。これらは最後まで出し切ると以前よりも大きなスキができるが、途中止めは硬化がわずかに小さくなっている。さすがにガードされても有利ということは無いが、例えば⇦Ⓐはガードされても1フレーム不利。2～4発の任意の段数を選択できることから、多少不利でも途中止めから選択を迫ることは十分可能だし、また十分効果的でもある。割り込みの基本となる⇩Ⓐ、軸移動に有効な⇦⇦Ⓐ、⇨Ⓐも硬化が小さくなっている。遠距離から斬り込む手段に乏しいのはこれまで通りなので、中間距離～遠距離での立ち回りが重要だ。

接近戦がさらに強力になった。相手の懐に潜り込めたら一気に攻め立てよう。

Ver.D チェックポイント

セルバンテス・デ・レオン

Cervantes de Leon

[illegible]の弱体化など、気になる要素はあるものの、戦術の基本方針はこれまでと同じでOKだ。

Text：RED

変更点をチェック

新技の追加も無く、比較的変化の少ないセルバンテス。基本的にはこれまでの闘い方で問題無いが、押さえておきたい変更点が二つある。

一つ目は、Ⓐ+Ⓚ、Ⓑ+Ⓚが投げをインパクトできなくなり、Ⓐ+Ⓚは下段攻撃もインパクト不能となったこと。

二つ目は、ⒷⒷⒷの3発目が、1発目カウンターヒット時に連続ヒットしなくなったこと。ただし、Ⓑの発生が早くなっていたり(15フレーム)、3発目にディレイがかけられるようになっていたりと、プラスの変更点もある。

ⒷⒷⒷはカウンターヒット時も2発止めが基本となる。2発目ヒット時の状況は五分だ。

インパクト技で投げ技を取れなくなったのはかなり痛い。多用していた人は注意しよう。

この技使ってる？

⇩Ⓑ+Ⓚは発生こそやや遅いが、ダウン状態の相手にもヒットし、カウンターヒット時はバウンドして浮いた相手に追い打ちを決められる。ガードされても1フレーム不利なだけなので、起き攻め用の技としても悪くない性能を持っている。意外にリーチがあるので、間合いを計って先端を重ねるように使ってみよう。

カウンターヒット時の追い打ちはⒷ⇩でOK。ダメージは全体力の3分の1に達する。確定ダメージはやや落ちるが、⬆or⬇Ⓐ+Ⓑで追い打ちして着地際を攻めるのも面白い。

カウンターヒット時はバウンドした相手に追い打ちが可能なので、リターンも大きい。

ガードされてもスキは無いに等しい。ⒶⒶなど発生の早い技で暴れるのもアリだ。

ヴォルド：ジラック中に出せるローリングクレイジーをⒼでキャンセルした後、しゃがみ状態になる点に注目。ジラック中の足位置を把握しておけば、よりトリッキーに動けるぞ。
ヨシミツ：そのほかの細かい変更点としては、[illegible]Ⓐをガードされたときの相手のノックバック距離が短くなっており、反撃を決められやすくなったことなどが挙がる。
セルバンテス：⇩Ⓑノーマルヒット時の追い打ちは、旧バージョンではⒷ⬇より⬆Ⓐ+Ⓑの方がダメージを与えられたが、『Ver.D』ではⒷ⬇の方がわずかに減るようになった。

国民総キャリっ子化、推進中ーッ!!

聖★キャリっ子学院 Act.5

非常勤講師ちくわ 「実は先日、ゲーセンで素晴らしいものを見たんスよ理事長！」
担当編集MJN 「ほう。ここで話すからには、当然 キャリバーII 関連の話であろうな？」
ちくわ 「跳ね地雷(Ⓐ+Ⓑ後にレバーかⒷ)で狂態華麗に跳び回る吉光を、ラファエルが8WAYRUNでかわしつつ縦斬りのみで必死に追い掛けるという熱い対戦ッス！！」
MJN 「……(想像)……まぁ、確かに凄まじいものがあるな……」
ちくわ 「超空間3D格闘ならではの美しい光景ッスよ！ 当コーナーもあんな感じで……」
MJN 「いや、そんな飛空剣だの卍あぐらだのは要らんから、普通に進行しなさい(汗)」

➡(和歌山県 シャムマニ君)
☆まさに！ この一言でシャンファのすべてがッ!! 華奢だからってナメてると、秒で刻まれっぞ！

➡(大分県 ヤッスィーさん)
☆神の声など聞こえない、自ら選んだ道だから。純粋な心だからこその、澄んだ微笑み。

きっかけは32歳キャリバーII入門記

シリーズはおろか、3D格闘すら初めてだった『ソウルキャリバーII』。実際、プレイする気はあまり無かった。

しかし、彼の登場により私はやる気になった。

「レ……レイピア使いですとー!!」やってくれるぜナムコ！ そう、彼ラファエル氏(32)はレイピア使い大好きな私のツボ♪

こうして『キャリバーII』をプレイしにゲーセンへ行ったのが7月下旬。しかし先客がいる。っつーか、あれ……ラスボス？

初プレイ前にしっかりラスボスを拝み、さらに先客の兄ちゃんが負けたところを拝んだ後、いざ初プレイ。だが結局は5人目で負けてしまった。

それから、約1カ月……8月31日。再びゲーセンへ。って誰だよコンクエストやってるやつ！ 早く終われー。(編・こら～!?)お、終わった！ 早速プレイ、もちろんラファエル氏(32)使用。リングアウト狙いまくり(笑)。で、なんとか7人目ナイトメア戦……つーかデモ聞こえねぇ！ 周りうるさすぎ(泣)。

結局ナイトメアに負け、ほかのキャラも使ってみることに。シャンファでラスボスまで行ったものの負け、ナイトメア(2P)は7人目で負け。タリムで……え、クリア!? う、嘘……(いやホントだってば)。

それ以降はずっとラファエル氏(32)使用。コンクエストモードもやってみたが、とりあえず目標はラファエル氏(32)でアーケードモードをクリアすること。乱入もされず何度かプレイしていたが、結局ラスボスまで行ったものの負けてしまい、その日はクリアできなかった。

それでもタリムでクリアできたのでヨシとして、帰途に。何か得した一日でした。(いや、実際は『キャリバーII』にだいぶ注ぎ込んで損してるんですけどね……)

(富山県 夜坏揺音さん)

☆『キャリバーII』プレイヤーなら思わず「あるある！」とうなずいてしまう要素満載のリポートですね。自分も初クリアはタリムで何となく(汗)。そのラファエル氏(32)特集を熱く希望するほどのラヴを力に変えて、キャリ道を爆走して下され夜坏さん!!

コンクエストあなどれん!!楽しい!!

➡(愛知県 早乙女ナミさん)
☆難しい要素一切ナシなのに、奥深い育成ができるのがナイス！ カルくやるもよし天下目指すもよし、幅広い層にオススメします。

SOUL CALIBUR II

キャリっ子学級 SHR

⬆(新潟県 [illegible]君)

⬆(兵庫県 のむ24さん)

⬆(東京都 黒夢嵯さん)
☆いや、鼻血で済むならまだよかろう。あの勢いなら、普通は鼻骨ポキるかと。

⬆(東京都 御剣サイコー君)
☆闘い方は人それぞれ。極め方も無限！ ぜひ君だけの御剣をマスターしてくれ!!

⬆(佐賀県 K-SUKEさん)
☆その気品と強さ、まさにオトナの魅力。でも対戦中目のやり場に困るッスよー!?

⬆(静岡県 佐伯忍さん)
☆テクニカルなのにひたすら熱い男ッ!! 力と技の二つを極めてこそマキシ使い！

当学院も領地拡大が叶ったワケで、その記念として新企画を開始しますぞ。その名も「聖☆キャリ学コンクエスト(仮)」!! 各キャラごとの投稿数を集計＆その投稿数比率に従い領土を奪い合う戦国時代、開幕！ ルールは？ キャラ関係投稿オンリー？ てゆーか優勝国に勲章はッ!? その詳細は次回お知らせしましょう。今からソウル込めた作品送っとくのも吉!!

プレイ解説簡易版 『WCCF』の遊び方をおさらいしよう！

1プレイの流れ

- スターターパック購入（初回のみ）
- クラブチームカード挿入
- コイン投入
- クラブチーム作成（初回、監督継承時のみ）
- チームマネージメント
- 試合（前半戦）
- ハーフタイム
- 試合（後半戦）
- 選手カード払い出し
- クラブチームカード排出

どのお店でも超フル稼働している『WCCF』。まだプレイしていない人で「そんなに面白いなら、やってみようかなあ……」って思っている人も居るのでは？　そんなアナタ！　今からでも全然遅くないので、この本を片手にぜひ一度プレイしてみて！

プレイ筐体各部について

モニター……練習や試合の模様などは、すべてこのモニターに映し出される。

ランプ……この部分が同じ色で点灯しているプレイヤーと対戦する。

選手カード排出口……試合の勝敗にかかわらず、ゲーム終了時に選手カードが黒い袋に入って出てくる。

クラブカード挿入口……チームデータ記録用のクラブカードを、コイン投入前にこの部分へ挿入する。

戦術ボタン……プレス・中央突破・カウンター・左サイド攻撃・右サイド攻撃、以上5種類の戦術指示を出すボタン。一度押すと戦術がONになり、もう一度押すとOFFに。複数を同時に使うことも可能。

シュートボタン＆キーパーボタン……赤いボタンでシュートを打つ指示、青いボタンでキーパーをボールに向かわせる指示を出す。シュートボタンを押さないと選手がシュートを打たない点に注意。

配置エリア……この上に選手カードを配置。リアルタイムでカードの位置を読み取ってくれる。

テレビや雑誌でも引っ張りだこのゲームです！

WORLD CLUB
Champion Football
SERIE A 2001-2002

ワールドクラブ チャンピオンフットボール
セリエA 2001-2002
■メーカー：ヒットメーカー/セガ
■ジャンル：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ＋トレーディングカード
■発 売 日：2002年7月8日（稼働中）
■使用基板：NAOMI2

カードが手に入りやすい！

稼働開始から約4カ月が経過し、プレイヤーのカード所持枚数も増えてきている。レギュラーカードならトレードせずとも簡単に手に入るだろう。既にプレイしている友人におねだりするのも○。

空席が出始めてきた！

今まで設置台数が少なかったが、最近は割と多くのお店に設置されてきており、そのおかげでプレイヤーが分散してきている。以前のようにプレイするまで長時間待つことも少なくなった。

マ　今月は「今シーズン注目すべき選手」を探ってみたいと思うんだけど。

ま　そして、新たにカードの色を予想してみたい、と。

マ　ビンゴゥ！

ま　何がビンゴゥだよ。とにかく今シーズンは、大型補強を敢行したミランが好調だね。

マ　順位ではインテルが上に居るけれど？

ま　レッジーナ戦ではアウェイとはいえ、苦しめられていたからね。日本人からすれば中村俊輔が在籍するレッジーナを応援するだろうけど、スクデットを目指すインテルが苦戦しちゃいけない相手だよ。

マ　まだ本調子じゃないと。

ま　そういうことだね。対するミランは、攻守が噛み合ってきている。ルイ・コスタやネスタといった選手も頑張ってるけど、今シーズンはF・インザーギの活躍が際立つね。

マ　次回作が出るとしたらキラカード候補ナンバーワン？

ま　今のところそうでしょう。5節のトリノ戦じゃハットトリックの活躍で、6対0の大勝に貢献したからね。ベストストライカーでもベストイレブンでもいいんじゃない？

マ　ほかの選手はどうなの？

ま　ミランではピルロかな。下がり目の位置で、攻撃の起点になっている。ピルロにはもっとスタミナをください、ヒットメーカーさま……。

マ　……インテルはほとんど黒カードの選手だからいいとして、ほかに注目選手は？

ま　俊輔も黒以上の力は十分に発揮していると思うよ。

マ　パルマの中田は？

ま　調子を上げてきてはいるけれど、今後の活躍次第だよね。FWのアドリアーノやムトゥにも要注目かな。

マ　いや、次が楽しみだ！

ま　ファンタジスタにスタミナを、ヒットメーカーさま……。

セリエA 2002-2003 第5節終了時 順位表

順位	チーム	勝点	勝ち	分け	負け	得点	失点
1	インテル	12	4	0	0	9	3
2	ミラン	10	3	1	0	13	1
3	ユヴェントス	8	2	2	0	8	3
3	ボローニャ	8	2	2	0	5	3
5	エンポリ	7	2	1	1	5	3
5	ラツィオ	7	2	1	1	5	4
7	ローマ	6	2	0	2	9	7
7	パルマ	6	1	3	0	7	5
7	キエーヴォ	6	2	0	2	7	6
7	ピアチェンツァ	6	2	0	2	5	6
7	モデナ	6	2	0	2	4	7
12	ブレシア	4	1	1	2	7	8
12	ペルージャ	4	1	1	2	5	8
12	ウディネーゼ	4	1	1	2	3	7
15	レッジーナ	2	0	2	2	4	7
15	コモ	2	0	2	2	2	6
17	アタランタ	1	0	1	3	2	7
18	トリノ	0	0	0	4	1	10

"補正"は無い！：対戦時にチームメンバーの総合能力値やチームレベルに差がある場合、その差を緩和するようなシステム（一般的に"補正"と呼ばれている）があるようだ……と、巷でウワサされていたが、ヒットメーカーにその存在を聞いてみたところ、「そのようなものは無い」との回答が得られた。今まで気になっていた皆さん。これで安心して、精進できますよ。

あの選手はどこに置けば力を発揮してくれるのか？

ポジション別"使える"選手紹介

『WCCF』は、選手カードの裏面にプレイングエリア（得意とするフィールドの位置）が表示されている。今月はそれを徹底解析し、プレイングエリアから"使える"選手を探ってみたい

		●バティストゥータ(220)			
●ネドヴェド(107)	●ナカタ(173) ●デル・ピエロ(110)	●スタンコビッチ(125) ●ロナウド(095) ●シェフチェンコ(160) ●トレセゲ(111) ●クレスポ(126)	●ヴィエリ(096)	●C・ロペス(128) ●レコバ(094)	●メンディエタ(124) ●コンセイソン(087)
●カンデラ(212) ●マンフレディーニ(060	●トニ(009)	●ルイ・コスタ(157)		●トッティ(224)	●カフー(211) ●セードルフ(091) ●ザンフロッタ(109)
	●ダヴィッツ(105)	●タッキナルディ(108)	●ディ・ビアッジョ(089) ●コンテ(104)		●コントラ(147)
			●アルメイダ(168)	●トンマージ(219) ●トゥドール(103)	
	●F・カンナヴァロ(162) ●マルディーニ(152) ●モンテーロ(100)	●ネスタ(114) ●マテラッツィ(084)	●サムエル(214)	●コルドバ(082) ●テュラム(102)	●サネッティ(086)
			●ブッフォン(097) ●トルド(081)		

～左図の見方～

総合能力85以上の選手を中心に、その選手のカード裏面の一番色が濃くなっている部分（＝一番活躍するエリア）に名前を置いている（カッコ内はカードナンバー）。それ以外の位置にも色が着いているし、色の着いていない位置でも十分にプレイできるが、「その選手が最も能力を発揮できるエリア」と判断することはできる。

重要なのは「得意なエリアがどこへ広がっているか」だ！

●FW……まず気付くのが「案外、低い位置に最も色の濃いエリアが有る」ということ。ほとんどのFWは、その位置からペナルティエリアにかけて色が着いている。**バティストゥータ**、**ヴィエリ**、**クレスポ**、**シェフチェンコ**ら、いわゆるセンターフォワードに当てはまる傾向だ。**ロナウド**はペナルティエリアの深い位置には色が着いていないが、低い位置から超高速ドリブルで一気にゴールを陥れる特徴の表れだろう。

一方で、**C・ロペス**のようにウイング的な特徴を持つFW（ここには無いが**モンテッラ**、**デルヴェッキオ**、**ムトゥ**も同様）は、ゴール前よりもサイド方向へ得意エリアが広がっている。特に3トップを取る際にオススメだ。

また、**デル・ピエロ**や**レコバ**のようにチャンスメイクもできるタイプのFWは、高い位置よりもエリア三段目辺りの位置を得意としている。

●MF……最も色が濃い位置の広がる方向が、ゴール前よりも中盤全域～自陣方向（DF方向）に有るのがMFの特徴だ。サイドの選手でも**ネドヴェド**や**ザンブロッタ**、**S・コンセイソン**はやや攻撃的に、**ドニ**や**メンディエタ**は攻守の両面で活躍が期待できる。

フィールド中央の高い位置で活躍できる**ナカタ**、**スタンコビッチ**、**トッティ**、**ルイ・コスタ**、**セードルフ**らは非常に広範囲に渡ってプレイエリアが分布している。どこに配置するかは、他選手との兼ね合い次第だろう。

守備的MFは**ディ・ビアッジョ**、**エメルソン**、**トンマージ**、**アルメイダ**など、右サイド寄りに多い。その点、**ダヴィッツ**は貴重な左サイド寄りの守備的MFだが、守備だけでなく、やや攻撃方向にも色が着いている。人によっては敬遠する部分のようだ。守備的な選手が好みなら、**アルメイダ**や**トゥドール**（登録はDF）辺りならそうそう攻め上がらないのでオススメ。**カフー**や**カンデラ**は、所属するローマが3－5－2のフォーメーションを取るため（彼らは両ウイングバックを務める）、DF登録ながら非常に攻撃的だ。

●DF……センターバックや右サイドには優秀なメンバーが居並ぶものの、左サイドを得意とする人材が少ない。4バックを採用したいなら、センターから左サイドを得意とする**マルディーニ**を別格とすれば、**グレシコ**、**ペソット**もなかなか優秀。攻撃面での期待はできないかもしれないが、意外にも**F・カンナヴァロ**もやや左サイドにまで色が着いている。

PK戦のキッカーを指定する方法：試合が引き分けでPK戦が発生した場合は、キッカーを指定できる。その方法は、ボールを蹴らせたい順にフィールド前線から選手カードを並べるというもの。よって、PKが得意そうな選手はなるべく先頭に配置しよう。ちなみに、キッカーの指定はPK戦が始まる前まででではなく、選手に順番が回ってくる前まで受け付けているぞ。

eb!四強を迎え撃つのは、WCCF開発陣の四天王!!

~前号のあらすじ~

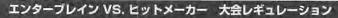
eb！社内で誰が『WCCF』最強プレイヤーなのか？　その答えを出すべく「WCCF eb！ CUP」を開催。我こそ最強プレイヤーと自負する8名が集結し、死闘を繰り広げた。大会結果は、ブンブン丸（ファミ通編集部）の優勝。見事eb！最強のチーム監督の座に輝いたのだった……。

去る10月某日。前号で予告した通り、eb！四強はヒットメーカー四強と戦うべく、東京は大田区にあるセガ本社に乗り込んだ。今回の対戦形式は、先鋒、次鋒、副将、大将に分かれてのチーム戦。レギュレーションは前回行なった「WCCF eb！ CUP」のときのものとあまり変わりは無い（下カコミ参照）。……互いの矜持をかけた戦いが、今ここに勃発する。

伊達に給料の半分注ぎ込んでねぇぞ!

自分の作ったゲームで負けるわけないでしょ

ゲーム雑誌、書籍の編集部がひしめく我らがエンターブレイン（eb！）。『WCCF』の開発元である旧セガAM3研、ヒットメーカー。今ここに両社の『WCCF』四強が激突！　開発者はどのような戦いを繰り広げるのか？　勝つのは果たしてどちらか？　両社の戦いっぷり、とくとご覧あれ!!

エンターブレイン VS. ヒットメーカー　大会レギュレーション

- ●選手能力値（カード右下の数値）の合計が1350ポイント以内で編成したチームで戦うこと。
- ●レアカードの使用は3枚まで。ただし、レアカードに含まれる黒カードの使用に制限は無い。
- ●選手は必ず16人入れる（スタメンの能力値を高くするために、控え選手の数を減らす行為は禁止）。
- ●クラブチームカードは5試合まで消化したもの（監督レベルE－、残り任期95試合）を使用。
- ●試合はすべてフレンドリーマッチで行なう。
- ●引き分けの場合は得失点差で判定。完全に同点の場合はチームの総合能力値の低い方が勝ち。

エンターブレインチーム　メンバー紹介

eb! enterbrain

先鋒　マグナマ吟（ファミ通編集部）

チーム名：ハタガヤFC
フォーメーション：4-4-2
総合能力数値：1347pt

ロナウド☆　シェフチェンコ
レコバ　S・コンセイソン
ダヴィッツ　トンマージ
F・カンナヴァロ　ネスタ
マルディーニ　テュラム☆
ブッフォン

控え	パヴァン
ヴィエリ	アントニオーリ
コルドバ	タルディオーリ

次鋒　ナムー（ファミ通書籍編集部）

チーム名：FCナムントス
フォーメーション：3-4-3
総合能力数値：1343pt

ロナウド☆　シェフチェンコ☆
バティストゥータ
ネドヴェド☆　トッティ
セードルフ
ダヴィッツ
F・カンナヴァロ　P・カンナヴァロ
ネスタ
ブッフォン

控え	トゥドール
ヴィエリ	パヴァン
S・インザーギ	アントニオーリ

副将　マジン（アルカディア編集部）

チーム名：FCマッディーネ
フォーメーション：4-4-2
総合能力数値：1349pt

バティストゥータ☆　レコバ
ナカタ
ドニ　ザンブロッタ
ダヴィッツ
コントラ
マルディーニ☆　フェラーラ
ネスタ
パリューカ

控え	セードルフ
ロナウド	フレージ
デル・ピエロ☆	トゥルチ

大将　ブンブン丸（ファミ通編集部）

チーム名：FCスペランカー
フォーメーション：3-5-2
総合能力数値：1317pt

ヴィエリ☆
デル・ピエロ
ナカタ☆　ザンブロッタ
ネドヴェド　トンマージ☆
ダヴィッツ
モンテーロ　テュラム
トゥドール
ブッフォン

控え	パリューカ
セルジーニョ	タルディオーリ
トレセゲ	アントニオーリ

敗者復活戦：ヒットメーカーとの対決前に「WCCF eb！ CUP」の敗者復活戦を行なった。その結果、マジン（アルカディア）とマグナマ吟（ファミ通）が、ムネタツ（ファミ通Xbox）とカミカゼ長田（ファミ通）に取って代わり、対ヒットメーカー戦のメンバー入りを果たした。前号で決定したeb！四強メンバーとメンツが変わっているのは、そのためである。

eb! VS. Hitmaker 試合結果

先鋒戦				
○	マグナマ吟（ファミ通）	1－0 1－1	荒川健司（デザイナー）	×
次鋒戦				
△	ナムー（ファミ通書籍）	1－1 1－1	寺島成樹（ディレクター）	△
副将戦				
×	マジン（アルカディア）	0－3 1－0	奥田仁一郎（プログラマー）	○
大将戦				
△	ブンブン丸（ファミ通）	0－0 0－0	前山芳孝（ディレクター）	△
総合				
×	エンタープレイン（1勝1敗2分）	得点 5－6	ヒットメーカー（1勝1敗2分）	○

龍虎激突！　戦いの火蓋は切って落とされた!!

副将戦では、奥田さん率いるオイデヤス京都のロナウドが大爆発。何と一人で3得点をたたき出しハットトリック！　マジン率いるFCマッディーネは2回戦で巻き返しを狙うも、5バックの守備陣からは1点取るのがやっと。結果、オイデヤス京都の勝利！

先鋒戦では、マグナマ吟率いるハタガヤFCが意気揚々と出陣。4－4－2のフォーメーションが見事ハマり、初戦に勝利。2回戦でも勢いに乗り1点先制する。荒川さん率いるインテリ・モラOILも後半にヴィエリ、R・バッジョを投入し1点取り返すが、逆転には至らず。マグナマ吟が前回の鬱憤を晴らした。

大将戦

いよいよ最終戦。eb！が勝利するためには、ここでブンブン丸率いるFCスペランカーが勝たなければならない。猛攻を見せるFCスペランカー。"マエトナ"率いるデンジン・ザボーガーもそれに応戦する。結果、試合は引き分け。ヒットメーカーの勝利が決定した。

次鋒戦

次鋒戦で注目したいのが、寺島さん率いるジュゼッペ・シニョーリの善戦っぷり。16枚中15枚が白カードというチームで、一流選手ばかりそろえたFCナムントスと互角に戦っている。白カードでも十分戦えるということを、今回の対決の場で見事体現した。

@Hitmaker ヒットメーカーチーム　メンバー紹介

大将　前山芳孝（WCCFディレクター）

チーム名：デンジン・ザボーガー

ルカレッリ　レコバ☆　ルイ・コスタ☆　パローニオ　ダボ　ドマージ　カハシェロ　パガニン　ソルド　コルドバ　マニンサ

控　え	ヨルゲンセン
タンシェロ	C・ロベス
ヒルロ	チェウァントン

副将　奥田仁一郎（WCCFプログラマー）

チーム名：オイデヤス京都
総合能力値：1360pt

ヴィエリ　ロナウド　トッティ　ダヴィッツ☆　ドゥドール　マルディーニ　テュラム　サムエル　F・カンナバーロ　ネスタ　ペルッツィ

控　え	セルジーニョ
ハティストゥータ	バヴァン
メンディエタ	アントニオーリ

次鋒　寺島成樹（WCCFディレクター）

チーム名：ジュゼッペ・シニョーリ
総合能力値：1242pt

マガシャネス　モンターニョ　シニョーリ　セルシーニョ　エリベルト　バンカロ　モーラ　ユリアーノ　ラウルセン　マテラッツィ　トゥルチ

控　え	カストロマン
ウミト	グレシコ
ロカテッリ	ビョークランド

先鋒　荒川健司（WCCFデザイナー）

チーム名：インテリ・モラOIL

カロン　クレスポ　レコバ☆　S・コンセイソン　サネッティ　ディ・ビアッジォ　アルメイダ　F.カンナバーロ　コルドバ　マテラッツィ　トルド

控　え	モルフェオ
ヴィエリ☆	ダルマ
R・バッジョ☆	オカン

必ずリベンジしてやるぁッ!!．というわけで、我らエンタープレインチームは負けちまいました。もし勝っていれば、プレゼントとかもらってこれたと思うんですがね……。読者の方々、ホントにすいません(泣)。近いうちに必ずリベンジしますんで。ちなみに、唯一3失点を許したマジンは、帰りの電車の中で誰にも口をきいてもらえなかった模様。

ファミ通&アルカディア連動企画

協力：株式会社セガアミューズメント関西支社
　　　株式会社ヒットメーカー

WCCFトレーディングツアー

ファミ通&アルカディア両編集部の『WCCF』好きな面々が、全国各地の『WCCF』設置店舗でイベント来場者とトレーディングをするというこの企画。今回は大阪での模様をリポート！

第2回
大阪編

第2回 大阪編 開催場所

セガアリーナ pa-dou（パドゥー）

住　　所：大阪府大阪市西区千代崎3丁目北2−3
電話番号：06−6583−5100
アクセス：地下鉄長堀鶴見緑地線
　　　　　大阪ドーム前千代崎駅下車 徒歩0分

大阪ドームの隣にあるAMスポット。旧石器時代をイメージした店内は非常に広く、過去にもさまざまなイベントの会場となった有名店だ。『WCCF』のプレイ回数制限は最大6クレジット（1500円）まで。

トレード祭 大阪秋の陣！

ホントにあんたラッキーだよ!!

第2回目を迎えた「WCCFトレーディングツアー」イベント。今回はマグナマ吟（ファミ通編集部）とマジン（アルカディア編集部）の二人で、大阪ドーム隣にあるセガアリーナpa-douへ乗り込んできたぞ。

今回のイベント来場者数は前回の120名を大きく上回り、何とその数220名！　それもそのはず……、「今回からトレーディング（詳しくは左のリストを参照）のほかにビッグなプレゼントの抽選会を行なう」という告知が週刊ファミ通に掲載されていたのだ。

そのビッグなプレゼントとは、**好きな選手のカードに、その選手本人のサインをもらえる権！**　これは、トレーディング隊のメンバーが抽選に当たった人からカードを預かり、そのカードを持ってイタリアへ赴いて、抽選に当たった人の代わりにお目当ての選手からサインをもらってくるというもの。見事当選した左の写真の二人は、それぞれR・バッジョとシェフチェンコを希望していたぞ!!

今回のトレーディングメニュー

カード種別	選手名（所属クラブ／ポジション）
スペシャル	ロナウド（インテル／FW）
	クリスティアーノ・ドニ（アタランタ／MF）
	パオロ・マルディーニ（ミラン／DF）
	ガイスカ・メンディエタ（ラツィオ／MF）
ベストストライカー	シェフチェンコ、クレスポ、バティストゥータ 3枚セット
ベストイレブン	ダミアーノ・トンマージ（ローマ／MF）
ファンタジスタ	ヒデトシ・ナカタ（パルマ／MF）
	アレッサンドロ・デル・ピエロ（ユヴェントス／FW）
レギュラー（ロケテ版）	マッシモ・ドナーティ（ミラン／MF）
	ウミト・ダヴァラ（ミラン／MF）
スペシャル（ロケテ版）	エドガー・ダヴィッツ（ユヴェントス／MF）
	ジャンルイジ・ブッフォン（ユヴェントス／GK）

プレゼント盛りだくさん！

「サインをもらえる権」のほかにも、オフィシャルカードケース&ポーチやロケテ版選手カードのプレゼント抽選会も行ない、会場は終始熱狂状態。大盛況のうちにイベントは幕を閉じた。

次回開催場所は左のカコミの通り。来て損は無いイベントなので、ぜひ足を運んでみて！

早起きは三文の得！　先着100名にプレゼントされる選手カードの中には、レアカードが入っているかも!!

次回開催場所告知！

開催場所：セガワールド泉バイパス（右カコミを参照）
開催日時：11月10日（日）PM3：00スタート
内　　容：オークション形式のトレーディング会
参 加 費：無料
参加資格：WCCF選手カードをお持ちの方

セガワールド泉バイパス　アクセスMAP

セガワールド泉バイパス
住所：宮城県仙台市泉区天神沢1−3−1
TEL：022−776−0225
アクセス：国道4号線 泉バイパス「イエローハット」隣り

大阪編の感想とか！：イベントに小・中学生も多く来てくれたのがうれしかったり。トレーディングでは、メンディエタ（黒）とのトレードに黒10枚を出した人と、ブッフォン（ロケテ版黒）との交換にキラ14枚を出した人の二人がホントにアツ過ぎ！　相当欲しかったんでしょうか（笑）。あと、何気に大阪ドームのデカさにビックリしたとか……（初めて見た）。

ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2001-2002 設置店舗リスト

※下のリストは今年8月までに『WCCF』が設置された店舗の情報をまとめたものです。リストに無い店舗でも『WCCF』が設置されているところがあります。

店舗名	住所
アミパラ倉敷店	倉敷市老松町3-12-1 フェスパーク倉敷1F
セガワールド倉敷	倉敷市西中新田535-2
●広島県	
ZIP	広島市中区紙屋町2-2-20
スペースノイ1	廿日市市本町4-23
フタバ図書GIGA広島駅前店	広島市南区松原町2-22
セガワールド福山南蔵王	福山市南蔵王町6-1-1
セガワールド大町	広島市安佐南区大町東3-27-4
セガワールドメガ海田	安芸郡海田町南大正町3-35
広島ブラックジャック	広島市中区新天地1-21
広島GIGO	広島市中区本通3-5
セガワールドMEGA	広島市安佐南区中筋4-11-7
●徳島県	
セガワールドスエヒロ	徳島市南末広町4-18
●香川県	
アーバンスクエアゴールドタワー店	綾歌郡宇多津町浜一番丁8-1
アーバンスクエア瓦町	高松市瓦町2-6-14
●愛媛県	
グランドシティINNキスケ	松山市宮田町5-6キスケボウル内1F
駅前スタジアム	松山市大手町2-4-1
CLUB SEGA松山	松山市大街道1-4-28
●高知県	
セガワールド南国	南国市大そね甲2520-2
●福岡県	
アーバンスクエア魚町店	北九州市小倉北区魚町1-4-1ザ・ボビルB1F
フェスタ小倉京町店	北九州市小倉北区京町1-2-9
小倉アミューシアム	北九州市小倉南区下曽根新町10-1 ザ・モール小倉
徳力メッセ	北九州市小倉南区北方4-6-12
アミューズメントMGM	北九州市 [illegible] 2-12 [illegible] 陣原内
楽市楽座003 箱崎店	福岡市東区箱崎5-1-8
セガワールドパピヨンプラザ	福岡市博多区千代1-2-17
タイトーステーション中洲	福岡市博多区中洲4-3-18 東映プラザ2F
プラボ福岡交通センター	福岡市博多区博多駅中央街2-1 福岡交通センタービル7F
アミューズメントスペースオニマル	福岡市博多区那珂5-8-35
タイトーステーション天神	福岡市中央区天神2-6-35
天神GIGO	福岡市中央区天神2-7-6
MGMボウル	久留米市上津町字中尾山2203-96
楽市楽座210	久留米市東合川町2-2-1
楽市楽座二日市店	筑紫野市塔原東3-14-1
楽市楽座210トリアス店	糟屋郡久山町大字山田字正現寺990
●佐賀県	
遊遊楽園鍋島店	佐賀県佐賀市鍋島町大字中原2488-1
●長崎県	
タイトーステーション長崎	長崎市宝野町6-2
ハイテクセガもみの木村	諫早市小川町90-1
セガワールド時津	西彼杵郡時津町野田郷829-1
三冠王	佐世保市相浦町2689-1
●熊本県	
アムズ浜線バイパス店	熊本市出仲間6-12-7
プラボ南熊本	熊本市九品寺6-9-1
フェスタ熊本銀座店	熊本市下通り1-9-1 松藤ビル
セガワールド有明プラザ	荒尾市原万田700-1
●大分県	
セガワールド高城	大分市牧1-161-8
●宮崎県	
アーバンスクエア一番街店	宮崎市中央通り2-18
アーバンスクエア宮崎店	宮崎県宮崎市郡司分字山205 ショイプラザ内
アーバンスクエア延岡店	延岡市平原町5-1492-13
都城アーバンボウル	都城市早水町38-5
セガワールドタイガー	宮崎県都城市年見町20-1 タイガーワンダーランド1F
●鹿児島県	
セガワールド与次郎ヶ浜	鹿児島市与次郎1-10-28
CLUB SEGA天文館	鹿児島市千日町15-7
サンアミューズ国分店	国分市野口1010
アーバンスクエア天文館店	鹿児島市千日町14-27 アリサカビル1F
●沖縄県	
CLUB SEGA北谷	中頭郡北谷町字美浜9-8
パオ	名古屋市名東区高社1-260
セガアリーナ豊橋	愛知県豊橋市藤沢141-4
ユー・ファクトリー岡崎	岡崎市井田西町17-4
サンサーカス名岐	一宮市緑5-6-26
メルクス東名	瀬戸市西原町2-114
アミューズメントキャット半田	半田市旭町3-11
M'sパーク豊田店	豊田市寿町3-10
キャット安城	安城市浜富町6-8
キャット小牧	小牧市村中新町31
アミューズメントプラザワイド	東海市名和町一番割上16-2
タカラ島尾張旭店	尾張旭市北本地ヶ原4-29
セガワールド豊明	豊明市前後町鎌貝1384-1
ボート24御津店	宝飯郡御津町大字下佐脇字仲荒19-3
●三重県	
GAME OFF 四日市店	三重県四日市市日永1-2-9
四日市カルホ	四日市市白須賀4-5
●滋賀県	
セガアリーナ浜大津	大津市浜町3-5
セガワールド草津	滋賀県草津市西渋川1-23-15 A SQUARE SARA内
●京都府	
プラボ京都南	向日市森本町畑15 ワンダーシティ京都南2F
タイトーステーション伏見桃山	京都市伏見区京町3-173
ナムコワンダータワー京都	京都府京都市中京区河原町四条上ル2丁目下大阪町354
ラウンドワン京都河原町店	京都府京都市中京区河原町通り三条下ル山崎町250
●大阪府	
CLUB SEGA紫光	大阪市北区堂山町9-28
ヘンキンファンタンオ	大阪市北区堂山町6-4
純情モンテカルロ	大阪市北区小松原町4-5
ラウンドワン梅田店	大阪市北区小松原町4-18
プラボ梅田2号店	大阪市北区小松原町4-12
シャトーEX	大阪市都島区東野田町3-9-3
心斎橋GIGO	大阪市中央区心斎橋筋2-2-19
ニューヒカリ	大阪市中央区心斎橋2-7-4
リノ戎橋店	大阪市中央区難波3-7-5
よしもとアミューシアム	大阪市中央区難波千日前12-35 SWINGよしもと1F
プラボ千日前	大阪市中央区千日前2-9-17 アムザ1000 3F
セガアリーナ pa-dou	大阪市西区千代崎三丁目北2-3
スターランド	大阪市港区弁天町1-2-1オーク200内
ハイテクランドセガアビオン	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル1F 2F
ハイテクランドセガ西中島	大阪市淀川区西中島3-16-8 新井センタービル1 2F
ハイテクランドセガアミューズメントシアター	大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-31
G-SPOT 瓜破店	大阪市東住吉区住道矢田5-13-6
セガワールド枚方	枚方市須山町83-1 サンシャインプラザ枚方内
アミューズメントパークエルロフト	茨木市宇野辺1-4-3
ゲーム丘パート3	高槻市城北町2-12-2マンティビル1F
セガワールド新三国	豊中市神州町1-10
ラウンドワン豊中店	豊中市名神口1-1-1
チャレンジャー関大前店	吹田市千里山東1-14-2
ラウンドワン守口店	守口市佐太東町2-6-14 ジャガーグリーン2階
セガワールド門真	門真市ひえ島295
ラウンドワン東大阪店	東大阪市若江南町1-2-12
コスミックアロー	八尾市天王寺屋2-68
セガワールド福田	堺市福田1056-1
岸和田アミューシアム	岸和田市下松町278ウィンディ岸和田
セガワールド布施	東大阪市東長堂1-1-1
●兵庫県	
プラボ姫路店	姫路市飾磨区細江520 ジャスコリバーシティ2F
ゲームアイヒス	揖保郡太子町太田2149
メガロック	神戸市中央区北長狭通1-6-5
ルート3 大蔵谷店	神戸市西区伊川谷町有瀬633-1
ラウンドワン三宮店	神戸市中央区小野柄通6-1-7
セガワールド長沢	明石市魚住町清水2464-1
●奈良県	
アミューズメントデフト	奈良市角振新屋町1-1
●岡山県	
楽遊楽座	岡山市箕島字赤坂了2828-5
岡山ジョイポリス	岡山市下石井2-10-1
テクノランド	岡山市清心町16-31岡山フェアレーン1F
西郷会館	台東区上野4-10-17
タイトーステーション浅草	台東区浅草1-27-3ROXドーム 1F
ゲームスポットR浅草店	台東区浅草2-6-7
東京レジャーランドパレットタウン店	江東区青海1丁目先パレットタウン内3F
ラウンドワン南砂店	江東区南砂6－7－15
アミューズメントギガ	江東区亀戸6-57-13
セガワールド大森	大田区山王2-1-5
AMピア大森店	大田区山王2-4-1大森駅前ビル2F
ファンファン平和島	大田区大森北6-29-13
ゲームパニック東京	大田区平和島1-1-1
渋谷GIGO	渋谷区道玄坂2-6-16 SHIBUYA [illegible] DOUGENZAKA BUILDING 2F～4F
ハイテクランドセガ渋谷	渋谷区渋谷1-14-14
CLUB SEGA渋谷	渋谷区宇田川町28-6
ゲームファンタジア渋谷	渋谷区宇田川町13-11
タイトーステーション渋谷	渋谷区渋谷1-24-12 東映プラザB1
ゲームプラザセントラル渋谷店	渋谷区道玄坂2-29-11
モナコ中野店	中野区中野2-26-10 中村ビルB1F
ティンドン南阿佐ヶ谷店	杉並区成田東5-42-14 南阿佐谷富士ビル1F
池袋GIGO	豊島区東池袋1-21-1
ゲームファンタジアサンシャイン	豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1～3階
アミューズメントサントロペ	池袋豊島区東池袋1-29-1 東相ビル2F
タイトーインパフォメットパイロサ	豊島区西池袋1-37-12
タイトーステーション池袋	豊島区東池袋1-50-35 P' パルコ内
プレイシティキャロット巣鴨	豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビル
モナコ十条店	北区上十条2-30-8
セガワールド成増	板橋区成増2-17-24
ゲームシティ板橋	板橋区小茂根1-32-9
OZ STUDIO CITYアミュージアム	練馬区東大泉2－34－1 オズスタジオシティ2F
セガワールド鹿浜	足立区鹿浜1-14-18
セガワールド青井	足立区一ツ家3-8-20
ウェアハウス入谷店	足立区入谷7-9-11
セガワールド船堀	江戸川区船堀1-6-10
アトアーズ立川店	立川市柴崎町3-4-3グルメートタカオ
CLUB SEGA立川	立川市柴崎町3-2-1
モナコ11号店	調布市布田1-52-3
プラサカプコン吉祥寺	武蔵野市吉祥寺本町1-10-1 いなりやビルB1F
セガワールドパルテノス	多摩市落合1-1040
●神奈川県	
プラボ鶴見店	横浜市鶴見区元宮2-1-10
アトアーズ鶴見	横浜市鶴見区豊岡町2-4
ハイテクランドセガBREEZE	横浜市西区南幸2-13-9
タイトーステーション横浜	神奈川県横浜市西区南幸2-17-1南幸共同ビル3F
ゲームスペースシャノボ	横浜市西区南幸1-10-5
ラウンドワン横浜西口店	横浜市西区南幸2-18-12
ムー大陸新横浜	横浜市港北区大豆戸町塚田589-1
プレイシティキャロット横浜	横浜市西区南幸1-2-7
AMサントロペ伊勢佐木町店	横浜市中区伊勢佐木3-96日活会館3F
AMピア綱島店	神奈川県横浜市港北区綱島西2-22-22 ［illegible］綱島2F
アミュージアム港北店	横浜市都筑区中川中央1-31-1-5080 モザイクモール港北
ネバーランド	横浜市都筑区中川中央1-36-16
シルクハット京急川崎店	川崎市川崎区駅前本町16-1
タイトーステーション溝ノ口	川崎市高津区溝口1-11-8
AMサントロペ横須賀中央店	横須賀市若松町1-5
シルクハット厚木A2店	厚木市中町2-3-1ダイカプラザビル
ゲームラボアップル大和店	大和市大和南2-2-3
座間ムトスイースト	座間市ひばりヶ丘4-605-2
アミューズメントランドYAZ平塚店	平塚市田村字塚越5637
アミューズメントヘネクス平塚店	平塚市四之宮馬見堂1059
ファンファン藤沢	藤沢市南藤沢19-15
スーパージョーカー藤沢	藤沢市南藤沢21-14,エノ電第1ビル
●新潟県	
カプリサーカス新潟東	新潟市 [illegible] 17-6 ジャスコシティ新潟東店ゲームコーナー
アミューズメントスクエアチャンス	白根市下塩俵土居外1145-1
メンヤーロード見附店	新潟県見附市上新田町516-1
●富山県	
富山レジャーランド小杉店	射水郡小杉町大江1243-5
サービスエリア高岡店	高岡市下石瀬857-1
ユーズランド高岡店	高岡市下伏間江373イオン高岡SC2F
セガワールド富山中央	富山市荒川2-15-32
●石川県	
バイパスレジャーランド新加賀店	加賀市箱宮町ヲ1-1
西インターレストランハウス	金沢市松島町17
バイパスレジャーランド藤江本店	金沢市藤江南2-41
●福井県	
ジョイランド大和田店	福井市大和田町56-10
ファンタジオ敦賀	敦賀市昭和町2-22-37
●長野県	
アミューズメントプレイスアピナ	長野市村山502-1
プラボ南松本店	松本市宮田2-7西沢南松本店内
セガワールドエデン	塩尻市大字広丘野村1526-1
セガワールド上田	上田市大字上田1847-1
アピナ諏訪インター店	諏訪市沖田町4-41-8
●岐阜県	
ファンタジアン精華	岐阜市精華2-7-1
岐阜GIGO	岐阜市日ノ出町2-20Cinexビル
岐阜レジャーランド穂積店	岐阜県本巣郡穂積町稲里字大西630
ファンタジアン柳津店	羽島郡柳津町佐波205-1
LOOP	羽島郡岐南町徳田西1-27
●静岡県	
セガワールドサントムーン	駿東郡清水町玉川61-2
セガワールド静岡	静岡市七間町4 新静岡ボウリングビル1F
セガ チャーリーワン	静岡市中吉田15-8
インターマジカル	静岡市中島737-1
THE 3RD PLANET OZ	浜松市宮竹町322-1
アラジン富士店	富士市永田町2-99
アミューシアム清水店	清水市入船町13-15
●愛知県	
ラウンドワン千種店	名古屋市千種区新栄2001-4
セガ・テポルテ	名古屋市中区栄1-4-5
AGスクエア栄店	名古屋市中区錦3-17-14
キングジョイ	名古屋市中区栄3-3-32
プラボ名古屋店	名古屋市熱田区新尾頭2-4-14
CLUB SEGA	金山名古屋市熱田区金山1-19-2
アミューズメントキャット中川	名古屋市中川区富田町江松三日月2278
HOT ROD	名古屋市港区竜宮町1
名古屋レジャーランド内田橋店	名古屋市南区内田橋2-26-22 トースカビル2階
名古屋レジャーランド大高店	名古屋市緑区大高町字しょう治山12－1
●北海道	
CLUB SEGA札幌	札幌市中央区南5条西4-7
CLUB SEGAススキノ	札幌市中央区南5条西5丁目
パワープラントプルプル	札幌市中央区南3条西1丁目
マキシム	札幌市北区北6条西6丁目1-2
セガワールド新道	札幌市東区伏古10条5-2-7
キャッツアイ東苗穂	札幌市東区東苗穂6条2丁目1－25
ディノスパーク	札幌市白石区南郷通り1丁目北23
キャッツアイ清田店	札幌市清田区清田1条1丁目20-1
プラボ札幌西町店	札幌市西区北13-1
セガワールド旭川	旭川市永山7条4丁目97-1
アミューズメントファクトリープル	旭川市6条7丁目右10号 須貝ビル1F・2F
光速帽路	稚内市港5-8-15
アミューズメントシティ上磯	上磯郡上磯町七重浜7丁目189-3
●青森県	
ギガパレス八戸店	八戸市八日町43
青森メトロポリス	青森市石江三好25-4
●岩手県	
セイタイトーマッハ	盛岡市上堂1-2-38
CLUB SEGA盛岡	盛岡市大通1-9-12 第8大通ビル1 2F
●宮城県	
セガワールド泉バイパス	仙台市泉区天神沢1-154
プレビジョイカム仙台中山店	仙台市泉区南中山1-35-57 ジャスコ仙台中山店別館3F
ZOOOP	仙台市若林区中央1-7-13
ジョイランド 金ちゃん	仙台市青葉区中央1-7-2
シルクハット仙台店	仙台市青葉区一番町4-2-10 仙台東映プラザB1
仙台メトロポリス	仙台市宮城野区福室字田中前1-71
●秋田県	
プレイランドソピア	秋田市御所野地蔵田1-1-1 イオン秋田SC2F
●山形県	
プレイランドα+1白山	山形市白山1-12-10
●福島県	
スーパーノバ福島店	福島市北矢野目字中島7-2
ナムコランドイオンタウン郡山	郡山市松木町2-88 イオンタウン郡山
オリエントパークセガワールド	郡山市安積町荒井字大久保35-1
●茨城県	
アイアイ茨大店	水戸市末広町3-8-27
ゲームパドックプラスワン総和	猿島郡総和町小堤1916-1
アミューつくば	つくば市下原370-1
プレビジョイカム水戸50号店	水戸市千波町字海通付1998
プレビジョイカム那珂店	那珂郡那珂町菅谷字寄居1593－8
プレビジョイカム石岡店	石岡市八軒台3214-1
●栃木県	
スカイラブ	佐野市富岡町1711
プラボ宇都宮	宇都宮市簗瀬町1606-1 P&Dビル
セガワールド宇都宮	宇都宮市東宿郷5-1-7
安佐エース	佐野市堀米町614-8
ゲームグランドヒル	宇都宮市 [illegible] 1000番地 宇都宮モールSOLE2
GAME&BILLARD AXEL	小山市雨ヶ谷新田68-5
●群馬県	
THE3RD PLANET高崎店	高崎市下和田町5-3-8 メディアメガ高崎
セガワールド太田	太田市西矢島町575
群馬レジャーランド伊勢崎店	伊勢崎市連取町字南上483-4
レジャーパーク藤岡	藤岡市中大王100-4
●埼玉県	
GAME GARAGE大宮店	さいたま市宮町1-75
HAPI GAME CITTA UNO	さいたま市田島8-2-12
プラボ与野店	さいたま市本町西3-8-10
ウェアハウス埼大通店	さいたま市栄和4-10-6
大宮スーパーマン	さいたま市仲町1-7-1
セガワールド川口	川口市東領家2-2
セガワールドグリーンシティ	川口市安行領根岸外谷田3180-1
ヘネックス上尾	上尾市日の出1-10
東京ガリバー戸田	戸田市美女木8-2-6
サミーズレグノ	川越市大字石田字八ツ島町248-1
アミューズランドモナコ川越店	川越市新宿町2-4-1
CLUB SEGA所沢	所沢市日吉町8-1
シルクハット所沢店	所沢市日吉町3-7 スカイビュービルB1
ゲームシティ入間	入間市字開発3186-2
セガワールド和光	和光市下新倉1561
キャロム坂戸	坂戸市関間2-190-1
ウェアハウス岩槻店	岩槻市加倉3-3
埼玉レジャーランド春日部店	春日部市大字増富字谷原163-1
●千葉県	
スポーツウェーブ鉄腕	千葉市中央区浜野町1025-59
ナムコランド幕張店	千葉市花見川区幕張2-7701
セガワールドオッツパーク	千葉市稲毛区園生町380-1
ムー大陸稲毛	千葉市稲毛区小仲台2-5-7海宝ビル
CLUB SEGA幕張	千葉市美浜区ひび野1-8
ゲームチャリオット船橋店	船橋市藤原町5-6-7 日野ビル2F
ゲームセンターフジ 船橋店	船橋市本町4-40-1
エース津田沼	船橋市前原西2-15-1
東京ガリバー松戸	千葉県松戸市松戸1230-1 ピアザ松戸1 2F
ゲームソニックヒーム 松戸店	松戸市松戸1172-1
千葉レジャーランド野田店	野田市吉春776-1
ゲームチャリオット五井店	市原市五井2965-5
ウェアハウス南流山	流山市南流山4-16
千葉レジャーランド成東店	山武郡成東町姫島111-1
ゲームプラザセントラル浦安店	浦安市北栄1-16-15 第四セントラルビル
宝島 新浦安店	浦安市入船1-4-1 新浦安ダイエーショッパーズ4F
CLUB SEGA[illegible]	[illegible]2-3-1
●東京都	
遊スポットKANDA	千代田区神田小川町2-4-5 杉商ビル2F
CLUB SEGA秋葉原	千代田区外神田1-10-9
ディンドンお茶の水店	千代田区神田駿河台2-6 第87東京ビル
HEY	千代田区外神田1-10-5 広瀬本社ビル2F
東京レジャーランド晴海店	中央区晴海5-3-53東京国際貿易センタービル
東京ジョイポリス	港区台場1-6-1
新宿スポーツランド本館	新宿区新宿3-22-12
新宿スポーツランド西口	新宿区西新宿1-12-5
新宿スポーツランド中央口	新宿区新宿3-26-2
新宿プレイランドカーニバル	新宿区歌舞伎町1-20-1
アミューズメントフォーラムモア	新宿区新宿3-23-14新宿SHAビル内
タイトーインゲームワールド	新宿区新宿3-35-8
タイトーステーション新宿	新宿区新宿3-22-7
タイトーステーション高田馬場	新宿区高田馬場1-35-3 BIG BOX 6
エスタディオパセオ	新宿区新宿3-34-7

今月の1枚

「今月の1枚」は、毎月1枚のレアカードを紹介し、その選手のことをいろいろ語ってしまおうというコーナー。第5回は……今季絶好調、あのファンタジスタだ！

マヌエル・ルイ・コスタ
（所属クラブ：ミラン 国籍：ポルトガル）

長い間フィオレンティーナの司令塔を務め、バティストゥータと共に黄金期を築く。昨シーズンミランへ移籍。シーズンの多くをケガで欠場したものの、今季はチームの攻撃を司る存在として、キレにキレている。今季新加入のリバウドやトマソン、セードルフでさえ、彼から司令塔の座を奪取することは難しいようだ。

トップ下も2列目もこなし、決定的なパスでチャンスを創出。時には自ら飛び出して、相手ゴールを陥れる。「フィールドの魔術師！」のアナウンスが聞けると至福を感じる、というファンも少なくない。

自慢のお店をズバッと紹介します！：本コーナーでは『WCCF』設置店舗の情報を募集しています。店舗名、住所、連絡先（TEL、FAX、E-mail）、担当者のお名前、セールスポイント（設置環境、イベント情報、独自の盛り上げ方、名物店員の紹介など）を書いて、編集部までぜひお送りください。あて先については、201ページの募集記事を参照願います。

全国大会目前！激しさはさらに加速する

GUILTY GEAR XX THE MIDNIGHT CARNIVAL

Impression

[illegible]というわけで公私ともに楽しんでいる本作。やり込んでいても、対戦すればするほど新たな発見があるのでびっくりです。自分を見掛けたらぜひ乱入してください。（パチ）

全国大会直前特集ということでARFで完全版出場者リストを公開！　さらに、キャラ攻略は従来のものに加え、対キャラ攻略を掲載。お馴染みの処方箋では状況確認を指南するぞ。

ギルティギア イグゼクス　ザ・ミッドナイトカーニバル
■メーカー：アークシステムワークス／サミー
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発売日：2002年5月23日（稼働中）
■使用基板：NAOMI（GD-ROM）

Dr.ファチスト Presents 愛のGGXX処方箋

教 状況確認をしましょう

状況確認すべき技

キャラ名	確認する技
スレイヤー	➡＋HSヒット状況確認（空中）永遠の翼orKマッパハンチ
イノ	ダッシュK→Sヒット確認
ザッパ	（幽霊）遠距離立ちSカウンター
ブリジット	➡＋P
ソル	ヴォルカニックヴァイパー2段目のみ空中カウンター確認→追撃
カイ	ヴェイパースラストカウンター確認→追撃
メイ	立ちHSカウンターヒット状況確認→（空中）連続技 （地上）ダスト
ミリア	➡＋Kヒット確認→エメラルドレイン
エディ	しゃがみHSカウンター確認→起き攻め
ポチョムキン	➡＋Kヒット確認→ポチョムキンバスター
チップ	立ちHSカウンター確認→ロマキャンから追撃
ファウスト	ジャンプ中⬇＋Kカウンター確認→追撃
梅喧	蚊鉤ヒット確認→鉄斬扇
紗夢	➡＋HSカウンター確認→追撃
ジョニー	➡＋Kカウンター確認→追撃
アクセル	立ちP空中カウンター確認→鎌閃撃
闇慈	HS風神→追撃
ヴェノム	➡＋P空中カウンター確認→ダークエンジェル
テスタメント	ジャンプDカウンター確認→追撃
ディズィー	しゃがみHSカウンター確認→追撃

まず状況確認とはその字の通り『状況を確認すること』で、主にヒット確認、ガード確認、カウンター確認などがあります。これらの確認動作が行なえると、連続技のダメージアップや、攻撃時のリスク軽減、起き攻めを仕掛けやすくなる、などのメリットがあります。

どの確認動作を優先すべきかはキャラクターによって違うので、左の表を参照してください。エディのしゃがみHSが代表的な例で、カウンターヒット時はダウンを奪えるため、通常ヒット、ガード時はインヴァイトヘルを出し、カウンターヒットを確認したらダウンを奪い、起き攻めを狙っていきましょう。

ジョニーの➡＋Kだったら通常ヒット時はジャンプから追撃を狙い……、

カウンターヒットを確認したら、ダメージの高い➡＋HSから追撃を狙いましょう。

7回目となる今回は、私、Dr.ファチストが教えを授けましょう。初心者も上級者にも役に立ちますよっ。

愛の伝道師 Dr.ファチスト先生

とある対戦風景から……

ヴァチ：いやーエディ面白いですね先生。しゃがみHS強いし。
ファチ：ヴァチスト君!?　アナタ今、対空のしゃがみHSカウンターから追撃してましたね？
ヴァチ：ええ。悪いんですか？
ファチ：状況ごとに最適な行動を取れるようにした方がいいですよ。

教 低空入力の謎を解明!!

先月号でも紹介した低空入力法ですが、その仕組みが解明されたのでお教えします。低空必殺技を出す場合は『必殺技コマンド入力からジャンプをした後、レバーニュートラルを介さず6フレーム以内に必殺技コマンドの最後を入力してボタンを押す』のです。通常の場合は、ジャンプしてから2フレーム以内にボタンを押さないと低空必殺技は出ないのですが、この入力法だと4フレームも入力時間が増えますよ。梅喧の妖斬扇を例に挙げると、➡⬇⬊⬈⬊＋Sというコマンドですね。これを意識すれば、ミスも減りますよ。

➡⬇⬊⬈と入力した後、レバーをニュートラルに入れないで⬊に入れ……、

ボタンを押せば完成！　⬇⬊➡コマンドなら、⬇⬊➡⬈➡と入れましょう。

今月の救われちゃった人？

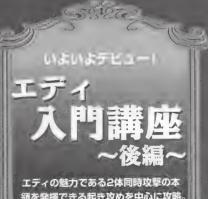
ヴァチストさん（年齢不詳）

ヴァチ：なるほど、起き攻めを狙う方がいいんですね。
ファチ：そうですね。ただし、K.O.できる体力のときは連続技を決めるなどの状況判断も大切ですよ。
ヴァチ：分かりました!!　奥が深いですね。ところでファチスト先生、全国大会には救済に行くんですか？
ファチ：さ、さーどうでしょう。皆さん上達しましたし。
ヴァチ：それってこのコーナー存続の危機では……？
ファチ：相変わらず厳しい所を突きますね……。

XX事典

低空入力補足：上記の入力法は、コマンド入力受付時間が短い技にオススメです。ヴォルカニックヴァイパーやアクセルボンバーなど➡⬇⬊コマンドの技はそれに該当するので、直接出す場合はこの入力を使いましょう。逆にバッドムーンなど⬇⬊➡コマンドは入力受付時間が長いため、高空バッドムーンになる可能性があるのでこの入力法でなくても構いませんよ。

いよいよデビュー！

エディ入門講座 ～後編～

エディの魅力である2体同時攻撃の本領を発揮できる起き攻めを中心に攻略。また、実戦で役立つ細かいテクニックも紹介！　これでゲーセンデビューだ。

Text：Oディ先生

Step 1 起き攻めのチャンスを見極める

エディの強さを支えるのは起き攻め。そこでヒット後に起き攻めに移行できる主な技を左表に掲載した。これらの技を当てることを意識しよう。

足払いはリーチが短いので、ガトリングの数を減らしてでも必ず決めよう。跳び込みなどからは、立ちP or K一発から足払いにつなげよう。このとき、足払いをヒット確認してHSエディ召還ができれば、強力な起き攻めを仕掛けられる。

インヴァイトヘルは持続の長さと下段判定がウリ。設置する距離が遠いHSインヴァイトヘルが当たった場合でも、ダッシュから移動攻撃を相手の起き上がりに重ねられる。

通常投げ&ダムドファング後もダッシュから移動攻撃を重ねる行動が安定だ。

最後に、カウンターヒット時限定の技では、対空しゃがみHSの重要度が高い。ヒット後にガード不能の起き攻めができるので、リスクを無視した大胆な使い方もアリだ。ただし、攻撃判定が強いワケではないので、早めに出すのが基本。迎撃できない跳び込みの場合は、起き攻めができなくなるが、空中投げを使うのも一つの方法だ。

イグゼキューター後は、移動攻撃が重なる[illegible]

ヒット後に起き攻めできる技

通常ヒット	カウンターヒット限定
足払い	しゃがみHS
インヴァイトヘル　※1	➡+HS　※3
シャドウギャラリー　※2	ジャンプD
通常投げ	ドランカーシェイド
ダムドファング	

※1：空中ヒットは不可
※2：初段のみヒット
※3：遠めでヒットした場合は起き攻めできない

Step 2 こりゃ～強い！ ガード不能連係

起き攻めの核であるガード不能連係。画面中央の代表的な連係の左下表Iをまずはマスターしよう。これを決めれば確実に戦力アップ。では、操作法を解説する。

近距離でダウンを奪った場合が、ガード不能起き攻めのチャンス。まず、相手のダウン中に(足払いでダウンを奪った場合はキャンセルして)HSエディ召還する。HSエディ召還後はすぐにHSボタンを離し、次にDボタンを押しっぱなしに。タイミングよくDボタンを離して、分身の中段攻撃を出し、本体はダッシュ立ちK。下段のダッシュ立ちKと中段攻撃が重なってガード不能になる。

ここでのコツは、ダッシュ立ちKの重ねを早めにすること。

次に、立ちK→近距離立ちS部分は、Sボタンを押しっぱなしにして、次の対空攻撃を仕込む。Sボタンを離し、対空攻撃を出したら、近距離立ちSジャンプキャンセル→シャドウギャラリーを入力。この着地前に、HSボタンを連打すれば、ドリルスペシャル(以下：ドリスペ)が最速で設置される。

最後に、ブレイク ザ ロウで裏に回って、ドリスペ方向に押し込むようにジャンプK→J→【S→HS】とすれば、ドリスペ発動の初段とS→HS部分が重なり、連係の完成。

IIは画面端限定の連係で、フォースロマキャンは、斜め上にレバーを入れながら、三つボタン同時押しすればジャンプを最速でできる。

垂直ジャンプは残念ながら重ならない。ただし、キャラによっては逃げても

地上にひきずり降ろして、ちょうどジャンプHS部分とドリスペ発動が重なるのだ。

ブレイク ザ ロウ後に、近距離立ちS→ダスト。ほかにも、いろいろ工夫してみよう

オススメガード不能連係

I：<中段攻撃>→ダッシュ【しゃがみK→近距離立ちS】→対空攻撃→シャドウギャラリー→<ドリスペ設置>→ブレイク ザ ロウ→垂直ジャンプK→【S→HS】→<ドリスペ発動>

II：(画面端)<中段攻撃>→ダッシュ【しゃがみK→近距離立ちS】→対空攻撃→シャドウギャラリー→<ドリスペ設置>→Sインヴァイトヘル(F)ジャンプK→【S→HS】→<ドリスペ発動>

Step 3 エディ独特の動きをマスター

上級者の動きは、どんな感じなのか？　ここでは、上級者がよく使う、分身を絡めたエディ独特の動きを、その理由も踏まえて紹介しよう。

ブレイク ザ ロウ&分身を組み合わせる

[illegible]

分身の真下で同時に前進する。幻惑効果もあり、接近手段として優秀。

ドリスペで時間つぶし

[illegible]

ドリスペ発動を盾に、遠距離から攻撃。こんな芸当もエディならでは。

投げの複合入力をエディらしく

[illegible]

地中から出現後の投げには、➡+HSも時々交ぜよう。相乗作用で効果倍増！

上級者は、エディ召還できる状態を保つのがうまい。左上ゲージ(以下：エディゲージ)は要チェック。

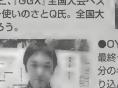
エディのこんな技忘れないで！ 初心者はドランカーシェイドの存在を忘れがち。本作から飛び道具を跳ね返す判定の発生が早くなったので、非常に使いやすい。相手の連係を読んで使っていこう。イノの抗鬱音階やカイのスタンエッジorスタンエッジ・チャージアタック、ヴェノムのスティンガーエイムorカーカスライド、[illegible]などには特に有効なので覚えておこう。

全国大会最終予選inサミーズストリート156相模大野店

去る10月6日、相模大野にあるサミーズストリート156で、全国大会最終予選が開催された。予選には110名がエントリーし、最後の切符を勝ち取ろうと激しい闘いが繰り広げられた。実力者が多く集まる中、その狭き門を見事くぐり抜けたのはファウスト使いのLAS（エル・エー・エス）氏と、『GGX』全国大会ベスト8の実績を持つディズィー使いのさとQ氏。全国大会でも活躍が期待されるだろう。

泣いても笑っても最後の予選ということもあり、会場には多くのプレイヤーが集結した。予選終了後は、サミーの広報&司会にチャレンジできる特別対戦会も開かれるなど盛り沢山の内容だったぞ。

優勝のLAS氏。「今回はラッキーが続いて勝てました。この勢いで本戦でメテオ四つ引きたいです」とのコメント。

準優勝のさとQ氏。「くじ運がよかった。本戦もこの調子でくじ運で勝ちたい」とのコメント。本戦でも注目しよう。

●OYZの参戦リポート!! 最終予選だけあって、自分のキャラをとことんやり込んだ強者揃い！　上位ベスト8には、メイなどのレアキャラ（言い過ぎ？）なども残っていて、その動きは芸術的な域にまで達していた。

端を背負った状態の拍手で迎えてくださいは、リングが見えず、近付いた相手にためたイルカを発射していたぞ。

『GGXX』を10倍楽しくする記事!?

『第3回ギルティギア ゼクス フェスティバル』の予選も終了。全国大会直前ということで、出場者リストやキャラ分布、優勝キャラを予想してみたぞ。

Text：パチ&ケンちゃん

突撃!! 街のゲーセンダイヤグラム

全国各地にあるゲーセンの『GGXX』ダイヤグラムを紹介する本コーナー。今回のお店は、北海道は札幌のギルッ子たちが集い、ランバトなども行なわれている『レタス702』。もう一店舗は愛知の有名ポチョムキン使い、ひろし氏のホームであるゲームボックスQ2を紹介するぞ。

ゲームボックスQ2　愛知県名古屋市中村区則武1-16-8 第1Uコーポ1F

	ED	PO	FA	JO	AN	SO	MA	AX	BA	VE	KY	IN	CH	JA	DI	SL	ZA	MI	TE	BR	
ED	—	3	6	5	7	3	7	5	7	7	6	6	7	8	8	6	6	8	8	9	122
PO	7	—	4	5	8	5	6	8	6	6	7	4	6	6	5	8	6	6	7	6	116
FA	4	6	—	5	5	5	5	5	6	5	7	5	5	5	8	6	5	5	6	6	104
JO	5	5	5	—	4	6	5	5	5	4	7	6	6	7	5	6	5	5	5	8	104
AN	3	2	5	6	—	5	6	6	3	5	7	5	6	6	6	6	7	5	7	7	103
SO	7	5	5	4	5	—	5	5	4	5	5	6	5	4	5	6	7	5	5	8	101
MA	3	4	5	5	4	5	—	4	3	6	5	7	5	6	7	6	5	7	6	7	100
AX	5	2	5	5	4	5	6	—	4	5	4	5	5	7	6	7	5	6	6	6	98
BA	3	4	4	5	7	6	7	6	—	4	6	5	5	3	4	6	6	5	5	5	96
VE	3	4	5	6	5	5	4	5	6	—	5	5	5	5	5	5	5	6	5	7	96
KY	4	3	3	3	3	5	5	6	4	5	—	5	5	4	7	5	7	7	6	8	95
IN	4	6	5	4	5	4	3	5	5	5	5	—	6	4	6	5	5	4	6	8	95
CH	3	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	—	3	6	5	5	6	7	6	92
JA	2	4	5	3	4	6	4	3	7	5	6	6	7	—	5	5	5	5	5	5	92
DI	2	5	2	5	4	5	3	4	6	5	3	4	4	5	—	6	6	5	7	6	87
SL	4	2	4	4	4	4	4	3	4	5	5	5	5	5	4	—	6	7	5	7	87
ZA	4	4	5	5	3	3	5	5	4	5	3	5	5	5	4	4	—	5	5	5	84
MI	2	4	5	5	5	5	3	4	5	4	3	6	4	5	5	3	5	—	5	5	83
TE	2	3	4	5	3	5	4	4	5	5	4	4	3	5	3	5	5	5	—	5	79
BR	1	4	4	2	3	2	3	4	5	3	2	2	4	5	4	3	5	5	5	—	66

やはりというべきか、ひろし氏の愛用するエディ、ポチョムキンが1～2位。意外なことに闇慈が5位と健闘しているが、これも全国予選通過者が貢献しているとのこと。そのほかにはメイが7位と意外な結果を見せている。ここでも最下位はブリジット。どの地域でも順位が低いのは、それだけ苦労しているからか!?

レタス702　北海道札幌市白石区本郷通8丁目南3-10

	FA	ED	JO	BA	AN	AX	PO	DI	IN	VE	MA	MI	CH	TE	ZA	KY	SO	SL	JA	BR	
FA	—	5	6	4	5	6	5	6	6	5	7	6	5	7	7	7	5	7	8	7	114
ED	5	—	5	6	5	5	5	6	6	7	6	6	7	6	5	6	5	7	6	8	112
JO	4	5	—	5	5	5	5	6	6	7	6	6	7	6	5	6	5	7	6	8	109
BA	6	4	5	—	5	5	5	5	5	6	6	5	7	7	6	5	4	5	7	7	105
AN	5	5	5	5	—	5	4	4	6	6	6	6	6	5	5	6	6	6	6	7	104
AX	4	5	5	5	5	—	6	4	5	7	6	5	5	6	5	5	5	5	6	9	103
PO	5	5	5	5	6	4	—	4	5	6	5	5	6	4	6	7	5	7	5	7	102
DI	4	4	4	5	6	6	6	—	5	5	6	4	5	6	7	6	5	5	5	7	101
IN	4	4	5	5	4	5	5	5	—	5	5	5	4	5	6	5	6	5	5	6	94
VE	5	3	4	4	4	3	4	5	5	—	5	5	5	5	5	6	7	6	5	7	93
MA	3	4	4	4	4	4	5	4	5	5	—	5	7	6	5	4	6	4	7	6	92
MI	4	4	4	5	4	5	5	6	5	5	5	—	5	5	4	4	5	5	5	7	92
CH	5	3	3	3	4	5	4	5	6	5	3	5	—	5	6	5	6	5	7	7	92
TE	3	4	5	3	5	4	6	4	5	5	4	5	5	—	5	5	5	5	7	7	92
ZA	3	5	5	4	5	5	4	3	4	5	5	6	4	5	—	4	5	5	8	7	92
KY	3	4	2	5	4	5	3	4	5	4	6	6	5	5	6	—	5	5	6	8	91
SO	5	5	4	6	4	5	5	5	4	3	4	5	4	5	5	5	—	5	5	6	90
SL	3	3	4	5	4	5	3	5	5	4	6	5	5	5	5	5	5	—	6	2	85
JA	2	4	3	3	4	4	5	5	5	5	3	5	3	3	2	4	5	4	—	5	74
BR	3	2	3	3	3	1	3	3	4	3	4	3	3	3	3	2	4	8	5	—	63

ファウスト、エディ、ジョニー、梅喧と続き、多少の変動はあるものの、巷で猛威を振るっているといわれているキャラが勝っている様子。上位と下位のポイント差が大きく開いているのは、かなりの数の対戦が行なわれた証拠といえるだろう。ブリジットが最下位だが、スレイヤーにのみ8を付けているのが面白い所だ。

XXライター優勝キャラ予想

パチ：ファウスト
ケンちゃん：梅喧
真瑠世：スレイヤー
OYZ：エディ
ラオウ：ソル
ハメコ。：ファウスト

本戦出場者は何と1人のスレイヤー。吸血ループを駆使し、台風の目となるのか!?

どうなる!? 全国大会本選

ケン　いや～、全国大会ももう目前だね～。

パチ　じゃあ、今回はライター全員でお約束の優勝キャラ予想といきますか。じゃあまず俺から。優勝はファウストだね。キャラ性能の高さと出場者数の多さ、そして何より俺が出るから（笑）。

ケン　強気だね～。俺は梅喧かな。出場者の多いエディやファウストとまともに渡り合えるからなあ。

パチ　ていうか、出場キャラ数トップじゃないですか（笑）。

真瑠世　出場者一人のスレイヤー。対策立てにくいし、噛めば一回で「お疲れ」って辺りがいいね。暴れそう。

OYZ　やっぱエディかな～。潜れて、飛べて、ガード不能三拍子そろっている（何のこっちゃ？）優勝間違い無し！

ハメコ。　ファウストかな～。出場者多いし、戦法に安定感があるしね。

ラオウ　ソル＝バッドガイ。やっぱ主人公だから優勝するに決まってる（笑）。

ケン　みんな妥当なキャラを挙げているけど、予想してないキャラが上がってくる可能性も十二分にあるね。

パチ　確かに。このゲームならあり得る。ま、結論は『フタを開けてみないと分からない』ってところですか。

ケン　よし全国に向けて練習すっか！

パチ　う～す！

パチ&ケンちゃんの今日も明日もエキサイト!!

当然数の多い、梅喧、エディ、ファウストが本命か。だが、番狂わせも十分にあるぞ。

XX事典

面白ムーブ続報：今月の面白ムーブはイノ。しゃがみK→➡＋P→立ちHS→ジャンプHS→ケミカル愛情フォースロマキャン→空中ダッシュHS→ケミカル愛情の連続技を狙い、最初のジャンプHS後、フォースロマキャン失敗によるジャンプHSディレィロマキャン。さらに低空ケミカル愛情失敗の前方ハイジャンプKという面白ムーブが見られる。

第3回ギルティギア ゼクス フェスティバル予選通過者完全リスト

開催日	都道府県	予選開催地	1位通過	2位通過
7/21	東京都	サミーズストリート118	J.T(エディ)	T.S(ディズィー)
7/27	東京都	ビートライブ	舛谷(ヴェノム)	エディ(ザッパ)
7/28	神奈川県	サミーズストリート156相模大野店	やまざき(イノ)	kaqn(梅喧)
8/3	福島県	ゲームセンター チェリオ	BBA(テスタメント)	ZeRO(ミリア=レイジ)
8/3	千葉県	ゲームフジ船橋	DIEちゃん(ブリジット)	ルパン(エディ)
8/3	和歌山県	ゲームセンター ピタゴラス	N川(ファウスト)	MGA@F.D.B(ポチョムキン)
8/3	大分県	ドリームワールド	ヨウ(エディ)	GEN(ゲン)(イノ)
8/4	東京都	プラネットギオ	仮面天使(チップ=ザナフ)	ダンパ(ファウスト)
8/4	兵庫県	ゲームスペース	そんそん(ブリジット)	りょうはる(ミリア=レイジ)
8/9	福島県	ドリームファクトリー福島店	KYO(イノ)	みお(ブリジット)
8/10	東京都	池袋GIGO	バベルフィッシュ(テスタメント)	ロール(梅喧)
8/10	長野県	アピナ穂高店	SHO(梅喧)	H.H(ディズィー)
8/10	静岡県	ミラクル静岡	森口(ザッパ)	アサティス(梅喧)
8/11	岩手県	ハイテクセガ盛岡	弁髪戦隊 ジェット・リー(ファウスト)	四不象(カイ=キスク)
8/11	群馬県	セガワールド 伊勢崎	DESIRE(エディ)	Ofc(ミリア=レイジ)
8/11	千葉県	ファンファン北習志野店	朧(蔵土縁 紗夢)	ケイタ(カイ=キスク)
8/11	新潟県	芸夢'ZONE	マルケン(梅喧)	山ジ(エディ)
8/11	愛知県	AGスクエア豊橋店	にゃんふる(ミリア=レイジ)	RH+(ソル=バッドガイ)
8/11	大阪府	チャレンジャーガムガム店	HVR(ファウスト)	乱レボ(エディ)
8/11	岡山県	アミパラテクノランド	B4(梅喧)	阿修羅(エディ)
8/11	香川県	マックスプラザ善通寺	デリリウム(アクセル=ロウ)	酢(ジョニー)
8/11	長崎県	PLABO浦上店	トン@白山会(エディ)	zakku(アクセル=ロウ)
8/17	石川県	ファンタジープラザ金沢	GX(ミリア=レイジ)	CHO(ディズィー)
8/18	北海道	ワンダーパーク札幌プラボ札幌店	エイト(御津闇慈)	キヤ(梅喧)
8/18	東京都	FUNFUN秋葉原店	むつべ(ファウスト)	万里(ファウスト)
8/18	岐阜県	ダイオウ	モトヤマ(ディズィー)	噛猫たると(ジョニー)
8/18	広島県	ハイテクセガミス2	H.K(ディズィー)	S.I(エディ)
8/19	兵庫県	三宮サンクス	M紳士(エディ)	siro(カイ=キスク)
8/24	埼玉県	アミューズメントパーク ビッグアップル	X-MEN連続技研究委員会会長(ジョニー)	直ゴリのビビケン(梅喧)
8/24	静岡県	ハイテクランド宝塚	かい(イノ)	やまにん(ポチョムキン)
8/24	和歌山県	ゲームストリート ミルカトル加納店	TOO(ポチョムキン)	MB(梅喧)
8/24	福岡県	アミューズメントスペース MAHODO	中村(ディズィー)	鎖マニア(アクセル=ロウ)
8/25	青森県	ソユー スペースファンタジー インフィニ	1(梅喧)	鶺鴒XP(カイ=キスク)
8/25	神奈川県	パワースティック	肉Q(エディ)	ゆきのせ(ブリジット)
8/25	長野県	夢空間ファンタジー	アマルダ(ディズィー)	VZR(イノ)
8/25	愛知県	テクノワールド	ZAI(エディ)	BEL(ミリア=レイジ)
8/25	大阪府	ハイテクランドセガアビオン	カズキ(ファウスト)	からく(梅喧)
8/26	京都府	GAME's WiLL	火九(アクセル=ロウ)	健二(梅喧)
8/31	千葉県	ゲームチャリオット五井店	マツ(ミリア=レイジ)	MIU(ソル=バッドガイ)
8/31	新潟県	ゲームセンターGLAD	FAB(ポチョムキン)	J.Y(ジョニー)
8/31	大分県	スロパラ中津店プラット	鰤メモ(ブリジット)	梅ちゃん(梅喧)
9/1	東京都	新宿スポーツランド中央口	MIYism(梅喧)	POTETO(ザッパ)
9/1	富山県	ゲームインさんしょう新庄店	BELスレイヤー(スレイヤー)	BELバイケン(梅喧)
9/1	兵庫県	ゲームステイション	レイ(チップ=ザナフ)	ススム(チップ=ザナフ)
9/1	広島県	アミパラ2000店	スタン(ポチョムキン)	NKジョニー@セオラは不滅です(ジョニー)
9/1	香川県	サーカスサーカス ライオン店	トウマ(ミリア=レイジ)	やぶ(梅喧)
9/7	新潟県	POPY	英治(メイ)	NIE(カイ=キスク)
9/7	千葉県	ゲームセンターB-1	ナギマイ(梅喧)	へっぽこ@EXC(闇慈)
9/8	北海道	レタス702	シノヤマ(エディ)	BAT(テスタメント)
9/8	山形県	J&B山大前店(山形大学前店)	野菜三択↑(アッパー)(エディ)	芸人(イノ)
9/8	茨城県	アイアイ駅南店	ちっくさ(チップ=ザナフ)	梅(御津闇慈)
9/8	三重県	セガワールドサウスウエスト	ブラウンさん(ミリア=レイジ)	BEL(弟)(ポチョムキン)
9/8	京都府	辻商店	ミッチー(メイ)	to-ru(梅喧)
9/14	東京都	クラブセガ秋葉原	ねぎ(テスタメント)	ラジョ(ポチョムキン)
9/14	愛知県	バサラ八事店	BEL(紅)(御津闇慈)	MREI(ディズィー)
9/14	大阪府	箕面サーティーエイト	TOMOI(ザッパ)	鷲見(ソル=バッドガイ)
9/14	鳥取県	スーパーヒーロー倉吉店	肉球(チップ=ザナフ)	MIH−KAZU(蔵土縁 紗夢)
9/14	熊本県	ゲームプラザ白山	H.S(ファウスト)	やん(梅喧)
9/15	山形県	パワーステーション	パチ(ファウスト)	ギガトン(ファウスト)
9/15	東京都	新宿スポーツランド西口店	ウメハラ(ソル=バッドガイ)	ネモ(ファウスト)
9/15	京都府	アミューズメントスペースa-cho	SLAN(ジョニー)	バブ(ブリジット)
9/21	東京都	第40回アミューズメントマシンショー	ひろ(ヴェノム)	−
9/22	東京都	東京ゲームショー2002	神風(チップ=ザナフ)	−
10/6	神奈川県	サミーズストリート156相模大野店	LAS(ファウスト)	さとQ(ディズィー)
10/10	東京都	編集部対抗戦	OYZ(エディ)	ラオウ(ソル=バッドガイ)
−	−	−	−	−

※大会通過者リストのリングネームは予選時のもので、本戦では変更される可能性があります。

全国大会キャラクター分布

全国大会出場者キャラ数

順位	キャラ名	出場人数
1位	梅喧	19人
2位	エディ	15人
3位	ファウスト	12人
4位	ミリア	9人
4位	ディズィー	9人
6位	ポチョムキン	7人
7位	イノ	6人
7位	ブリジット	6人
7位	ジョニー	6人
7位	チップ	6人
11位	ソル	5人
11位	カイ	5人
14位	ザッパ	4人
14位	闇慈	4人
14位	アクセル	4人
14位	テスタメント	4人
17位	メイ	2人
17位	紗夢	2人
17位	ヴェノム	2人
20位	スレイヤー	1人

やはり予想通りというべきか、梅喧が19人とぶっちぎりのトップ。その後ろはエディ、ファウストと順当な結果が続いている。意外なのはその次で、ミリア、ディズィー、ポチョムキンと世間ではあまり評価の高くないキャラが勝ち上がっている。その下に居る7〜11位のグループで注目したいのはイノとブリジットの存在。イノは二択が強力なので、大会では爆発力を期待できる。逆にブリジットは前評判に比べ、少ない結果になったのでは？

予選通過者が少ないキャラは、キャラ性能の影響もあるが、逆に勝ち抜いた人は生粋のプレイヤーといえ、実に侮れない存在だろう。

編集部対抗戦はどうだった!?

某月某日、サミー本社にて各出版社による編集部対抗戦が行なわれた。アルカディアからはOYZ(エディ)とラオウ(ソル)が参戦。決勝はOYZvs.ラオウのアルカディア対決になりOYZが勝利を収めた。さらに2位までは全国大会本選への出場権が手に入り、上記の二人も参戦決定!! 全国では君たちの挑戦を待っているぞ!!

OYZの試合では味方がこぞって応援(野次?)に。

一人だけガチンコで勝ちにきたOYZ。大人気無いとの絶賛の声(笑)。

ちゃっかり2位になってしまったラオウ。それでもやっぱりご満悦。

●OYZ優勝コメント

周りからの応援(9割は冷やかし)にも耐えながら、何とか優勝することができました！ 全国まで時間は残り少ないですが、徹底的にやり込みます！

X事典

面白ムーブ補足：まだまだ続く面白ムーブ。ここではファウストとエディを紹介しよう。ファウストは、昇りジャンプフォルトレス→Kが面白ムーブ。ほぼ確実に最速ドリキャンKを狙っての失敗だと思われる。エディは分身HS召喚からのドリルスペシャル設置が面白ムーブ。狙って出しているのか、失敗しているのかよく分からない所がポイントだ(笑)

最後は超絶コンボに挑戦!

インプレッション

最近、このゲームは癒し系のゲームであるとふと思った。対戦格闘で心が殺伐としたら落ち着いた曲を選ぶとリフレッシュするよ♪

およそ半年に渡って攻略してきたこのタイトルも、今回で最終回。最後に攻略するのは、異彩を放つアクションを備えたカートだ。使いこなすのはとても難しいが、チェイン能力の高さは折り紙付き。譜面を覚えて完全パターン化に成功すれば、100を軽く超えるチェインも夢ではないぞ!

テクニクビート
■メーカー:アリカ
■ジャンル:テクノアクションパズル
■操作方法:8方向レバー+3ボタン
■発 売 日:2002年6月28日(稼働中)
■使用基板:システム246

Text:善之字元帥

究極のマニア向けキャラ カートで遊ぼう

カートは、テクニクプレイヤーなら誰もがあこがれるカリスマキャラ。アクション「シュート」でマーカーを次々と蹴飛ばし、巨大チェインを狙おう。

カートの能力は2～3回のプレイでは理解不能。腰を据えてやり込むつもりで!

カートは移動速度が低いため、曲をクリアするだけならそれほど難しくないが、ではどうしてこのキャラがマニア向けと呼ばれるのか。その理由は、アクション「シュート」にある。このアクションは、マーカーを前方向に蹴るというものだが、蹴っただけではマーカーを反応させることはできない。反応させるには、蹴ったマーカーを予約状態のマーカーに触れさせる必要があるのだ。

カートでチェインを狙うのなら、まずは中央に予約マーカーをシュートで集めることが最低条件。下の図を参考に、シュートのテクニックを完璧にマスターしておこう。

スーパーアクション『イレイザー』の特徴

Cボタンを押した瞬間に、カートが向いている方向に虹色のマーカーが射出され、触れたマーカーを次々と予約状態にしていく。この虹色マーカーは壁で跳ね返りながら高速で動き回るため、軌道を予測しにくいという欠点がある。

どのマーカーが消えるかはかなり[illegible]

巨大チェインを狙うには?

チェイン狙いの典型的なパターンは、最初にフィールド中央付近に予約マーカーを作り、そこに四方八方からマーカーを蹴り込むというもの。予約マーカーをフィールド端に作ってしまうと、次のマーカーを蹴り込む際にカートの移動距離が長くなり、苦労することになる。――とはいうものの、始めのうちはこの感覚をつかむのが難しい。そこで、次のページから攻略している「X-DAY」を試してみよう。ほとんどのマーカーを中央に集めるパターンになっているので、参考になるはずだ。

中央に予約マーカーを集めれば、どこからでも蹴り込みやすい

端に出来た予約マーカーは危険。チェインが途切れる可能性大だ。

アクション「シュート」の特徴

①マーカーの上に乗ってBボタンを押すと、マーカーを蹴ることができる。

マーカーは、カートの向いている方向に飛んでいく(45度単位、8方向)。飛距離はボタンを押す長さで調整可能だ。また、マーカーが飛んでいる間もカートは移動できる。これで次のマーカーまでの移動時間を短縮するのも重要なテクニックだ。

②蹴ったマーカーが予約状態のマーカーに触れると自動的に反応

マーカーは蹴るだけでは反応しないことに注意。蹴ったマーカーが予約マーカーに触れると、その予約マーカーと同じタイミング(JUSTなど)で反応する。

③蹴ったマーカーは壁に当たると跳ね返る

壁を使ってマーカーを跳ね返せば、通常のシュートでは狙いにくい角度に蹴り込める。有効に活用できる場面は少ないが、奥の手として覚えておくといい。

マーカーを壁にぶつけて、はね返すこともできる!!

テクニク事典

カートでバトル(対戦)モードを遊ぶと、真剣にマーカーを踏んで勝負しても、アクションのシュートがあまりにも弱いため、ほとんど歯が立たない。しかし、ぶつかり合う力は強めなので相手を体当たりで吹き飛ばし、このスキにマーカーを踏んでポイントを稼ごう。

今月のピックアップ曲

自分の寿命を教えてくれるというちょっとブラックなテーマが興味をそそる　思わずコインを入れたくなるでしょ？

実はゲームとしてもかなり面白い　長生きするためのコツもいくつかあるので、長寿争い（？）が意外にアツいのだ

健康に関するいくつかの設問に回答すると、プレイヤーの予想寿命がプリントアウトされるという異色のビデオゲーム、当時は一大ジャンルであった「占いマシン」のナムコ流解釈ともいえるゲームだ。その着眼点の面白さとハイセンスな映像&BGMで話題を呼んだ。

X-DAY ～エックスデイ～

（難しさ：●●●）NORMAL

まさにカートならではのチェインを満喫できる曲。全部で127個のマーカーが配置されているが、最初の二つを除けばすべてチェイン可能だ。完璧にマスターしてギャラリーの度肝を抜いてやれ！

曲データ		
	マーカーの数	113
	ビートマーカーの数	14（反応40）
	合　　計	127（反応153）

1 [illegible]でチェインになる。3はフィールド中央までシュートして4とチェイン。ここからステー[illegible]までずっとつながるぞ！

2 [illegible]

3 [illegible]

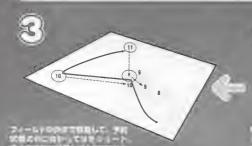
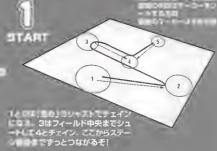
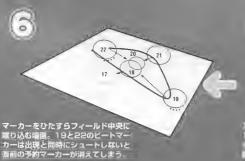
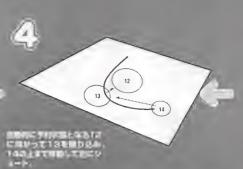
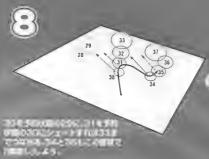
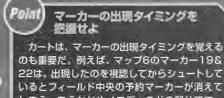
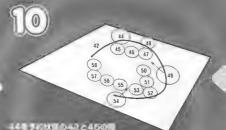
4 [illegible]

5 [illegible]

6 マーカーをひたすらフィールド中央に蹴り込む場面。19と22のビートマーカーは出現と同時にシュートしないと直前の予約マーカーが消えてしまう。

7 [illegible]

8 [illegible]

Point マーカーの出現タイミングを把握せよ

カートは、マーカーの出現タイミングを覚えるのも重要だ。例えば、マップ6のマーカー19&22は、出現したのを視認してからシュートしているとフィールド中央の予約マーカーが消えてしまう。あらかじめメロディのどの部分でマーカーが出現するのか、「耳」で判断できるようにしておくこと。なお、こういったシビアなシュートタイミングが要求されるマーカーは、ステージ後半にも登場する。特に、マップ13～16はこのテクニックの集大成ともいえる配置になっているので、一つのミスが命取りになる。チェインを切らないように頑張ろう。

出現したのを見てから蹴ると……

すでに予約マーカーは消えた後だ。

9 かなり難しい場面。38を[illegible]上に蹴ったら、39を予約状態の38につなぐ。引き続き40と41を右に蹴り、42と43まで横流しにする。

10 44を予約状態の42と45の間にシュート。49と54も同様に[illegible]に蹴り込む感じで。

マップ9補足： 本文中で推奨しているパターンはマーカー40と41を右に蹴るというものだが、まれに41と42が接触せず、チェインが途切れてしまうことがある。この場合、43を右下に蹴ってみよう。ちょうど41と42の中間に挟まる形になるので、フォローが効く。42が消えなかったとき、とっさに判断できれば上出来だ。

また定位置に戻って参りました!!

そろそろ有名プレイヤーの中には「将」クラスの称号が付いたり付かなかったりで、大盛り上がりの今日このごろ。高段位になるほど変動が激しく、昨日「猛者」だったアノ人が、今日は九段まで落ちてる……なんてコトもしばしば。ま、ボキには一生関係無い話題なんですけどね。

バチャッ子 INFINITY EVOLUTION

バチャっ子 インフィニティ エボリューション

やっぱり「神」は強かった!?

VFRカップ戦5 on 5 アイアイ駅南店 リポート&RESULT

バーチャもそろそろ「EVO」での戦法が確立されてきた感のある9月22日、VFRカップ戦（5 on 5）がアイアイ駅南店にて行なわれた。当日は三連休の真っただ中ということもあり、関東沿線はもちろん、仙台や京都といった遠方から参加者が多かったのが印象的だった。

注目の試合内容だが、予選（リーグ戦）は特に大きな波乱はなかったものの、「ばぶ吉」対「バゴーン」のアキラ対決など面白い組み合わせに注目が集まった。

決勝（トーナメント）では、爆発プレイヤー続出に会場中が何度も大きく沸いた。

まずは栃木チーム（テキサスLOVE）の「ウエスタンラリアット」、「スポポビッチ」が大爆発。両者ともチームの危機を救い、3～4人という人数をあっという間に抜くなど、見せ場を作りつつ勝ち進んだ。さらに、最もギャラリーを沸かせたのが久々登場の印籠連合（今を生きる）大将「毒ガス王子」。栃木チームにあわや5タテされるかという危機的状況から、一気に大爆発！　惜しくもあと一歩及ばなかったものの、「魂の白虎3連発」でギャラリー全員の視線を釘付けにする。凄まじい気迫を見せ付けた。

そして、今大会のベストバウトになったのが、準決勝での両チーム大将戦という展開で行なわれた、おなじみの「神」ちび太と、最近活躍が著しい「つちくも」の対戦。先にマッチポイントを奪ったつちくもに対して、ちび太も気迫で奪い返し、勝負の行方は最後の1本勝負にゆだねられた……。

最終ラウンドは一見つちくもが押しているかのように見えたが、ちび太も少ないチャンスを確実に大きいコンボで補い、残りタイム数秒を残し、お互いの体力も残り下Ⓟ一発分！　200人のギャラリー全員が固唾を飲んで見守る中、両者の動きが一瞬固まった次の瞬間……、両者がほぼ同時に下Ⓚを入力！　勝敗はほんの数フレームの差だった。

勝利したちび太は、この一度の出番しか無かったが、それでも十分過ぎる活躍でチームを優勝へと導いた。

惜しくも敗れたつちくもはなかなか納得がいかないようで（そりゃそうだ!-）、大会終了後、ビデオで試合をチェックしていた。

大会を振り返ってみると、要所ではアキラ使いが多く活躍していたのが印象的。エントリーキャラもアキラ、ジャッキーの比率が高かった。今後の大会では、この辺りのキャラ対策が課題となりそうだ。

優勝の「フォーメーションプリティ」。後列左から五郎丸千歳、マッスルサラ、ちび太、ザ・ゲリラ。間にスライムをはさんで、手前がエドだ！

決勝トーナメント

WINNER：フォーメーションプリティ

- デゾネ
- 晩飯は秀英で
- 今を生きる
- 軟式globe
- テキサスLOVE
- ゴリラボーイズ
- 夜のヒットスタジオ
- 逆OY

- とんかつさとう
- 帰ってきた右先生!
- 魔神一家
- ビルジリアン
- マッスル北陸
- あおきスマイリーズ
- フォーメーションプリティ
- 九昇戦隊

EVENT INFO

VFR公式ホームページ
http://www.beat-tribe.com/vfr/
アイアイ駅南店ホームページ
http://www.aiai-group.com/top.htm

あなたの知らないオカルトの世界

アイテム眉唾奇譚

※注意！：文中の内容はオカルト情報を含んでいます

現在、巷では争[illegible]戦ラ[illegible]の法則について、推測なのかオカルトなのかよくわからない怪情報が飛び交っている。このテのネタは意外に面白いのでちょっと挙げてみよう。

①[illegible]権利説

ラッシュが始まると、どちらかのプレイヤーがアイテム獲得権という得体の知れない権利を保持するという説。ラッシュは権利保持側が3～4個のアイテムを獲得するか、天井と呼ばれる規定試合数をこなすまで継続するとのこと。彼らによると、権利の無いプレイヤーは、いくら勝ってもファイトマネーしか手に入らないそうな。ラッシュは筐体に依存するという[illegible]率論者と意見が対立している。

②権利感染説

①の権利説を力づくで押し進めたもの。権利持ちと対戦したプレイヤーは、一定確率で権利持ち状態が感染するという説。感染後にキャリアーが権利を失うかどうかで見解が割れているとか。

面白いでしょ？　ちなみに私は権利説信者です。

（by・CZ企画のZの方）

「称号」を手に入れろ!

EVENT 極(KIWAME)道場 称号争奪戦イベント情報!!

このたび、極道場の北海道・東北・北関東の3エリアにおいて、合計で三つの「特別称号」をかけたイベント「称号争奪戦」が行なわれるゾ。果たして特別称号とは一体どんなものなのか!? 近隣のバチャっ子は要チェック!!

エリア	店舗名	電話番号	住所	道場名	所属	道場主	実施日
北海道	C/S ススキノ	011-532-9055	北海道札幌市中央区南5条西5－13－1	北海道本部道場	北海道本部道場	青山	11月24日
	S/W 昭和	0138-47-8350	北海道函館市昭和3－31－26	北海道第一支部道場	〃	田中	11月17日
	S/W 苫小牧	0144-57-5400	北海道苫小牧市新開町3－1	北海道第二支部道場	〃	奥寺	11月23日
	S/W 旭川	0166-47-6755	北海道旭川市永山七条4－97－1	北海道第三支部道場	〃	峯島	11月17日
	S/W 北見	0157-36-8333	北海道北見市三輪446番地 1	北海道第四支部道場	〃	鈴木	11月24日
	S/W 釧路町	0154-37-9311	北海道釧路郡釧路町睦1－1－2	北海道第五支部道場	〃	大沢	11月16日
決勝	**C/S ススキノ**	**011-532-9055**	**北海道札幌市中央区南5条西5－13－1**	**北海道本部道場**	**北海道本部道場**	**青山**	**12月中旬予定**

エリア	店舗名	電話番号	住所	道場名	所属	道場主	実施日
東北	S/W 青森	017-722-9201	青森市大字浦町字奥野617	青森支部道場	東北本部道場	渡部	11月3日
	H/S 秋田	018-837-5041	秋田市東通7－4－5	秋田支部道場	〃	只野	11月17日
	H/S 盛岡	019-623-2562	岩手県盛岡市大通2－6－11	岩手支部道場	〃	佐々木	11月10日
	H/S 仙台	022-267-1834	仙台市青葉区中央1－8－38AKビルB1F	東北本部道場	〃	阿部	11月16日
	S/W 北山形	023-681-8699	山形県山形市北町1－3－20	山形支部道場	〃	佐藤	11月17日
	S/W 日和田	024-958-3951	福島県郡山市日和田字西中島7－1	福島第一支部道場	〃	古谷	11月10日
決勝	**H/S 仙台**	**022-267-1834**	**仙台市青葉区中央1－8－38AKビルB1F**	**東北本部道場**	**東北本部道場**	**阿部**	**12月中旬予定**

エリア	店舗名	電話番号	住所	道場名	所属	道場主	実施日
北関東	H/LS ミナミスポーツプラザ	029-274-4124	茨城県ひたちなか市東大島 2－11－11	茨城支部道場	北関東本部道場	清水	11月24日
	S/W 小山	0285-28-6281	栃木県小山市大字小山 377－4	北関東本部道場	〃	小久保	11月23日
	S/W 前橋	0272-31-1109	群馬県前橋市関根町 363	群馬第一支部道場	〃	荻原	11月10日
	S/W 籠原	0485-33-5242	埼玉県熊谷市美土里町 1－162	群馬第二支部道場	〃	中原	11月24日
	S/W マリンフェスタ	025-241-2249	新潟県新潟市万代 3－1－1	新潟支部道場	〃	和田	11月9日
	S/W 成田	0476-23-2591	千葉県成田市東町 157－5	千葉第一支部道場	〃	外立	11月10日
	C/S 柏	0471-64-0866	千葉県柏市柏 2－3－1	千葉第二支部道場	〃	五嶋	11月30日
	S/W 川口	048-226-1191	埼玉県川口市東領家2－2－10	埼玉第一支部道場	〃	村上	11月17日
	S/W 狭山	0429-56-6490	埼玉県狭山市北入曽 689－1	埼玉第二支部道場	〃	絹川	11月16日
決勝	**S/W 前橋**	**0272-31-1109**	**群馬県前橋市関根町 363**	**群馬第一支部道場**	**極道場格闘スタジアム**	**荻原**	**12月中旬予定**

EVENT INFO

詳しくは **http://sega.jp/segaeast/** へアクセス!!

※略称：C/S＝クラブセガ　S/W＝セガワールド　H/S＝ハイテクセガ
※ルールはシングル戦45秒、3本先取です。大会名称、ルール等詳細は主催道場によって異なります　※予告無く日程時間等変更の恐れがあります。最新の情報等詳細は、左記「極（KIWAME）道場」ホームページをご参照ください

・アストロじこさんの小部屋・

アストロシティ

[illegible]

大会リポート

EVENT 「お手並み拝見2」inセガワールド前橋!!

今月は10月6日に行なわれた、群馬は前橋の極道場の特設コーナーでの「お手並み拝見2」リポートをお届けするぞ。今回は多数の東京勢が参加。「マッスルサラ」、「ムッキー晶」、「エド」といった有名プレイヤーも遠征してきた。ホームが勝つかアウェイが勝つか？　といった様相を呈し、見どころの多い闘いとなった。

大会は、「ウエスタンラリアット（格闘新世紀全国4位）」が緒戦敗退を喫したほか、「ムッキー晶（前回のビートライブカップ優勝チーム大将）」が準決勝で敗れるなど、白熱＆波乱の展開。結果は「あうる（アオイ）」と決勝戦を行ない勝利を勝ち取った、「ダーティーサラ」の優勝となった。

ダーティーサラは11月3日にセガ本社で行なわれる「お手並み拝見2」の決勝大会に、代表選手として駒を進めることになったぞ。

冷静な視線でプレイするこの男が、優勝したダーティーサラ。

準決勝まで勝ち進んだムッキー晶、群馬の強豪相手に貫禄の闘い。奥に居るのは群馬のバーチャプレイヤーを常に見守る番長役、スナック真弓だ！

特設道場コーナーで、プレイヤーたちが熱い闘いを披露。それにしてもすごい人数だ！

3月前後は大会ラッシュ!?

募集要項

このコーナーでは、『EVO』に関する皆さんのさまざまなネタを募集しています。とりあえず思い付いたモノは何でも送ってみると吉かと思われますので、振るってご参加ください。

〒154-8528
東京都世田谷区若林 1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
『バチャっ子 インフィニティ エボリューション係』
E-MAIL:
vf4@arcadiamagazine.com

アメリカとの差は埋まったか？

LONG RUN GAMES' BOOSTER

いまだに進化し続けている

MARVEL VS. CAPCOM 2 New Age of Heroes

前号で紹介した有効なチーム選びとキャラ個々の精度向上のほかに、強いプレイヤーの持つ定義がある。キミはいくつ当てはまる？

Text：地球

本作は、発売から3年半が経過したが、いまだに進化し続けている。昨年の日米対決で、アメリカ勢の洗礼を受けたプレイヤーたちは練習を重ね、彼らを追い越すために頑張っているのだ。現在の上級者プレイヤーたちは、立ち回りのテクニックを確立し、日米間の差はほとんど無くなってるといえる。立ち回りなどの基本は、一朝一夕では身に着かないものばかり。多くの実戦経験が必要になってくる。

今回は、日本とアメリカの上級者プレイヤーたちに共通している定義と知識、基礎のテクニックの向上を図るにはどうすればいいかを中心に攻略をお届けしよう。

戦い方が進化しても、対戦における基礎の重要性は変わっていない

強いプレイヤーの定義とは？

今、強いプレイヤーの定義を左表にまとめてみた。

1は「攻め」の部分で大きなウエイトを占める。この精度が高ければ、ワンチャンスで相手に与えるダメージが上がり、相手へ与えるプレッシャーが大きくなるからだ。

2は、速い展開でゲームが進行するので、一瞬の状況判断が勝負を決める。キャラ交代のタイミングやディレイドハイパーコンボ（以下DHC）を使う状況判断が重要だ。

3はキャラ数が多い本作ではすべてのキャラの知識、対戦経験が必要。相手のチームを見て、闘い方の方針ができるようになろう。

4は、自分の攻めと守りのターンを理解しているか。自分が負けているのに逃げることや、自分が勝っているのに強引に攻めるのは愚の骨頂。状況を的確に判断し、冷静に闘うのが大切だ。

5は「防御」のテクニックで、ガードのうまさだけでなく、ガード不能の避け方、ダウン回避の精度、アシストを避けつつ攻める技術など。レバガチャの早さも重要。様々な追撃を回避できるからだ。

以上の五つの定義を満たしていれば、上級者といえる。まだ満たしていない人は、今回の攻略を見て、参考にしていただければ幸いだ。

今、強いプレイヤーの定義	
1	連続技、ガード不能連係の精度が高い
2	適切な状況判断能力がある
3	豊富な知識と試合経験
4	状況に合わせ闘い方を変えられる対応力
5	防御、回避テクニックに優れている

レバガチャはつかみ技のダメージアップや、連続技の回避など様々な効果を期待できる。

小ネタの部屋1「高速ダッシュ」

基礎テクニックの向上

右ページにある定義を満たす前に、基礎テクニックを向上を図らなければ話にならない。基礎テクニックの向上に重要なのは「チーム編成」と、「アシスト」。どちらが欠けてもうまくなれない。ポイントを絞りつつ見直していこう

●チーム編成について

チーム編成は、遠距離戦、近距離戦のバランスの取れたチームを使って対戦経験を積もう。遠距離戦に特化したチームだと、相手に接近されたときや自分が攻めなければいけないときが難しく、近距離戦が上達しない。近距離戦に特化したチームの場合も、遠距離戦の立ち回りが上達しないのでオススメできない。

●アシストの性能を理解する

アシストを使いこなすには性能知ることが第一歩。攻撃発生の早さ、出現場所、射程、無敵時間、射程距離、すべての性能を把握すれば、有効な使い方、対処法も見えてくる

アシストを出す場合ヒット時の追撃を意識しつつ、フォローに回ることを考えよう

空中のアシストと本体で相手を挟むようにすればアシストが攻撃されにくい

●アシストと同時攻撃をされたときの注意点

アシストと同時に攻撃された場合、気分的にバックジャンプで回避したいが、こちらのガード硬直中だと立ちガードになってしまう。ここに連続技をくらう危険があるので、極力地上で凌ぎ、アドバンシングガードで間合いを離すか、防御系アシストをガードするまで待とう。ガードした後は一方的に攻められるチャンス！ アシストが画面外に戻るまでに一気に攻め立てよう。

●アシストのフォロー

基礎テクニック向上に欠かせないアシスト。攻守どちらにも活用できるが、ただアシストを出しては狙われるだけ。本体で必ずフォローしよう。アシストをフォローする場合は、本体が同時に攻撃を仕掛けるか、スーパージャンプ（以下SJ）をして、本体と硬直中のアシストで挟み込もう。こうすればアシストが攻撃を受けることは少ない

以上のことを意識して対戦経験を積み、基礎テクニックの向上を図ろう

牽制技としてだけでなく、対空技としても使えるケーブルのシミター

ヴァリアブルカウンターからの空中ハイパーバイパーは

もはや常識!? ガード不能連係考察

定義にもあるが、まだ知らない人も多いガード不能現象。簡単に説明しよう。

本作は左記の通り、通常ジャンプ（以下：J）中と控えのキャラクターが引きずり出された後（キャラK.O.後、スナップバックヒット後）は連続ガードを除き、空中で一回しかガードモーションを取らない。ガードさせられた側は、一回目のガードモーションを解除されると、次の攻撃をガードすることができないのだ。

ガード不能を狙うためにガードモーションを解除するには、相手のガード硬直が解けるのを待つか、初段の攻撃をガードさせ、飛行や空中ダッシュなどでキャンセルすればOKだ。

ケーブルなら、空中ガードの相手に対して、

●垂直J小Ⓟ→空中ハイパーバイパー（遅め）

とすればガード不能になる。J小Ⓟを相手の通常ジャンプ中に空中ガードさせ、ガード硬直が解けた後に遅めに空中ハイパーバイパーを出すだけ。

Dr.ドゥームなら空中対空で使いやすいぞ。空中ガードの相手に対して、

●SJ小Ⓚ→↓方向空中ダッシュ・フォトンアレイ

これは、スナップバックがヒットした後や相手を一人K.O.した後に狙うとタイミングが合わせやすい。相手のキャラを一人K.O.するごとに狙うチャンスが来るので、実戦でも狙う機会が多い。

相手キャラを一人K.O.した後は、次のキャラが出てくるまで時間に余裕があるので狙う方、狙われる方どちらも注意するポイント。狙う側は、連続ガードにならないように注意しよう

ガード不能連係の流れ

攻撃側の行動

防御側の行動

ガード不能現象!

対戦での主要なダメージ源であるガード不能連係、精度を上げれば確実に勝率が上がる

ガード不能連係への対処法は？

ガード不能連係を回避するには、初段の攻撃をアドバンシングガードして飛行など本体キャラが上に移動する技を出すか、無敵時間のある技を出す、通常技で暴れる、仕掛け側の初段の攻撃をわざとくらう、そのままガードして相手のミスを待つなどの手がある。

うまいプレイヤーや、使用キャラによっては確実にガード不能連係を決めてくるのでキャラがK.O.された時点でガード不能連係に対する心構えをしておかないと危険だ。

重要なのは終始キャラをK.O.されないように立ち回り、ガード不能連係を狙われる状況を少なくすることだ。キャラやゲージ状況によっては有効なガード不能連係が無い場合があるので、その辺りの知識を付けるのも重要だ。

ケーブル、アイアンマン、マグニートー、シュマゴラスなどはガード不能から相手を一回で倒せる連続技を狙えるので、かなりの脅威だ。

ガード不能連係から大ダメージを狙えるキャラには、細心の注意が必要だ。

ケーブルの代表的なガード不能連係

初段の攻撃（主に小攻撃）をできるだけ高い位置で空中ガードさせる

相手のガード硬直が解けるタイミングを見計らってハイパーバイパーを出す。

相手はガードモーションを解除された状態なので、ハイパーバイパーをガードできない。

Dr.ドゥームの代表的なガード不能連係

出てくる相手に対し高めて初めの攻撃を空中ガードさせる。

空中ダッシュなどで相手のガードモーションを強制的に解除する。

空中ダッシュで強制的にガードを解除された状態の相手にフォトンアレイを当てる。

強さに直結するぞ！

新連続技&テクニック集

気絶させないようにしつつ、大ダメージを狙う連続技の中で最も実戦向きなものを二つと、最近巷でよく使われているテクニックを紹介しよう。

気絶について知っておこう

このゲームには通常技を一定回数続けて当てると、自動的に技をくらったキャラが空中で復帰できるというシステムがある。このシステムのため、永久コンボは無く、気絶をしてしまうとコンボが途切れてしまう。気絶値は連続ヒットでなくても、短い間隔で当てればたまる。気絶値は通常技のみにあり、必殺技やHCには無い。これから紹介する連続技は、気絶を避けつつ大ダメージを狙う連続技である。気絶するヒット数は40〜55ヒットと覚えておけばいい。

してしまうため、追撃不能になる

◎アイアンマン連続技

立ち大Ⓚ（エリアル始動）→SJニュートラル大Ⓟ→⬆方向空中ダッシュ小Ⓚ→中Ⓚ→J⬆＋大Ⓟ→（着地）→［前J小P→J中Ⓟ→J中Ⓚ→J⬆＋大Ⓟ］×n→（画面端に着いたら）→垂直J小Ⓟ→J中Ⓟ→J中Ⓚ→J⬆＋大Ⓟ→立ち大Ⓟ→プロトンキャノン

◎ブラックハート連続技

J大Ⓟ→SJ大Ⓚ→後ろ空中ダッシュ大Ⓚ→SJ大Ⓚ→後ろ空中ダッシュ大Ⓚ→SJ大Ⓚ……

小ネタの部屋3『最速の通常技』

Aグループ

Bグループ

小ネタの部屋2『ガード不能技』

総評

現在、日本のマヴカプ2プレイヤーは総人口こそ少ないものの、猛烈にやり込まれている。日米決戦で雪辱を味わったプレイヤーたちは、『打倒アメリカ』という高い目標があるため、相当な気合いでやり込んでいる。まだ依然としてアメリカとの力の差はあるが、年々この差は確実に縮まってきているといってもいいだろう。

このゲームをやり込んでないプレイヤーは、口をそろえて難しいという。確かにやり始めは画面上で何が起こっているのか分かりにくく、システムが通常の格闘ゲームと大きく違うため、初心者には取っ付きにくい印象を与えるかもしれない。しかし知識を付けてやり込めば、攻撃と防御の読み合いやゲームシステムの奥が深い面白いゲームだと分かるはず。

このまま終わらせてしまうのは、もったいないゲームだ。PS2版、X-BOX版も発売されたのでやり込んでみてはどうだろうか（地球）。

やればやるほど面白い部分が見えてくる。長期に渡って楽しめるゲームだ。

ジャンク新聞
No.33
OCTOBER 30, 2002
Text：MVP

JUNK NEWS

仕事で「GGXX」漬けでした。しかし、連続技&対戦はほとんどおあずけ状態で1カ月。このストレス発散はどうするべきか……。

combo BBS 連続技掲示板

『GGXX』の投稿が少ないので、いまだに猛威を奮っている『K.O.F. 2001』の特集でいきます。

※ST=ストライカー

ザ・キング・オブ・ファイターズ2001：庵（STクーラ）
●（画面端付近）ジャンプD→近距離立ちC→➡+B→葵花（2発目まで）×2→八稚女～材華→（画面端へ歩いて）STクーラ→八稚女

葵花の2発目がヒットする直前に素早く琴月→葵花と入力すると、再度葵花の1段目を出せます。これで相手を高く浮かすことができるので、スーパーキャンセル無しでも八稚女が決まります。
（東京都　Uラシアさん）

㊏：前回基板の裏側で紹介した、葵花連発テクニックを使った連続技です。地上の相手に葵花1発目のみを決め続けるのは相当な難度ですが、2段目から1段目に戻るのはそこまで難しくないので、かなり実用的な連続技といえます。ゲージが無いときは鬼焼きにつなぐといいでしょう。

ザ・キング・オブ・ファイターズ2001：キム（ST庵）
●ジャンプD→近距離立ちC（1段目）→➡+A→鳳凰脚（BC同時押し）→弱飛翔脚→弱半月斬→弱飛燕斬→強覇気脚×2

鳳凰脚を途中で止めてさらに技をつなぐ連続技です。見た目がすごくカッコいいです。
（富山県、やきぷりんさん）

㊏：キムといったら覇気脚～鳳凰脚にストライカーを組み込む連続技が王道。しかし、これはストライカー庵を使って鳳凰脚を途中で止めているところがナイスアイディア！　また、その後の追撃も三つの必殺技を使っているなど、かなりマニアックな仕上がり。見た目もいいので皆さんも試してみてください。

ザ・キング・オブ・ファイターズ2001：K9999（STフォクシー、クーラ、アンヘル）
●（画面端）ジャンプC→（BC同時押し）→ジャンプC→立ちB→➡+A→（BC同時押し）→ジャンプC→（BC同時押し）→ジャンプC→立ちC→➡+A→近距離立ちD→（BC同時押し）→月…

ネスツチームのゲージ5本使用コンボです。ストライカーを変えればヒット数をさらに伸ばすことができ、ゼロやイグニスに対しては、ゲージ6本で99ヒットオーバーも夢ではありません。
（埼玉県　?.?.?.さん）

㊏：最近はチーム別のストライカー連続技が増えてきています。優秀なものがそろったら一挙に公開するかも？　さて、この連続技、投稿者がドリルコンボといっている通り、ひたすらガリガリと突っ込んでいきます。ゲージ5本使用、K.O.、49ヒット、そしてチーム別、まさに完璧ですね。

コンボ品評会

「RB餓狼」シリーズの初代にも、一級品は眠っていました。その名は山崎！

今月の一品
～リアルバウト餓狼伝説：山崎より～

{A→C→C→C→C→蛇使い～蛇使いキャンセル} ×n

創作度	♥
発狂度	♥♥♥♥♥
芸術性	♥♥♥♥
永パ率	♥♥

※♥5個で満点

ゲーセンでは初めての「蛇キャン」です。これ系の連続技は今でこそポピュラーですが、当時はかなり新鮮でした。

さて、このコンビネーションアタックのC部分は弱攻撃ののけぞりなのですが、蛇キャンのモーションが短いため、近距離立ちAがギリギリつながります。ただしタイミングは激ムズ！　『RB餓狼』シリーズ共通で、通常技も先行入力が効くものの、先行入力で出した通常技からはコンビネーションアタックにつながらない、というシステムがあるため、完全な目押しが必要となるのです。

山崎史上最高といえる蛇使い。弱攻撃×2も可能なほどの性能だが……。
©PLAYMORE

基板の裏側 Reverse side of PCB

063 悲しき真吾
ザ・キング・オブ・ファイターズ2001

相手キャラを真吾にして、こちら側は「いつでもストライカー」が仕込まれた状態にします。そして真吾のMAX駈け鳳麟をガードした瞬間にストカイカーを呼び出すと、駈け鳳麟の残った判定でストライカーが吹っ飛びます。その直後に、真吾が月肘を出し、こちらが打撃を出して当て身を成功させると、なぜか真吾の方が吹っ飛びます。
（神奈川県　J-Nさん）

㊏：この現象は真吾のキャラクター性から「そうなるのも分かる」といった感じですが、実際の対戦でもあり得ない現象では無いので、真吾を使う側にしてみれば「勘弁してよ～」といったところでしょうか？

064 氷点下にならず
ザ・キング・オブ・ファイターズ2001

クーラのフリーズエクスキューションの1段目（ダイアナ突進）で相手をK.O.すると、その後に続くはずの攻撃（画面全体氷攻撃）が省略されます。
（?県　あらいさん）

㊏：ありがちな現象ですが、フリーズしないエクスキューションは、決めた方もやられた方も何となく不満が残ります。

今号の Most Valuable Combo!

最近は普通の連続技が対象のナイスな投稿も欲しいかな～、と思ってます。

……がドンドン出るんで、財布が百万個欲……
……かなりやりましたが、最近のはどう？

㊏&オヤジの編集後記

㊏：「ついにDVD終わったね……、長かった」
爺：「そだね」
㊏：「連続技、かなりイケてるのが出来たよね」
爺：「締め切り数時間前になってとんとん拍子で四つ？　五つだっけ」
㊏：「あれはヤバかったね。指に神が降臨した感じ？　爺はディズィーのフォースロマキャンできたし、俺はジョニーの燕カス2回成功させたし」
爺：「全体の仕上がりもよかったよね～」
㊏：「俺もそう思った。でも、MA（ナレーションを入れる作業）のとき……」
爺：「それ以上は言わない！」

投稿求ム！
●連続技掲示板：ヒネリの効いた魅惑のコンホを募集。●コンボ品評会：粋な永久連続技or即死連続技を募集。●今号のMVC：今号に載っている連続技で一番気に入ったモノを選んで送ってくれ。格闘ゲーム以外でも可。投票者には何人かに何かプレゼント!?　●基板の裏側：通常は起こらない「？」な現象を募集。※メール投稿はjunk@arcadiamagazine.comまで。

初心者にやさしい PCB ARCADE SHOP マニアにうれしい

新作予約受付中！

基板高額買取り中!!

コントロールボックスの買取りも行っています。

通信販売でご購入された方には在庫リストを定期的に送付しております。ご希望の方はお電話での受付もしておりますので、お問い合わせ下さい。

最新情報満載！トライホームページ **http://www.try-inc.co.jp** アミューズメントタワー情報もこちらでチェック！

—アイレム—

タイトル	価格
R−TYPE	16,000
R−TYPE II	10,000
アンダーカバーコップス	25,000
海底大戦争	20,000
ギャロップ	12,000
クイズF1ワンツーフィニッシュ	1,000
ぐっすんおよよ	3,000
サンダーブラスター	14 000
ジオストーム	35 000
四川省 II	3,000
大工の源さん	8,000
ファイアーバレル	12,000
フック	10 000
魔法警備隊ガンホーキ	25,000
ムーンパトロール	25,000
メジャータイトル2	6,000
野球格闘 リーグマン	15,000

—アトラス—

タイトル	価格
ななめでまじっく！	2,000
ブレイゾン	2,000

—SNK—

★NEO−GEO★

タイトル	価格
2020年スーパーベースボール	1,000
NAM−1975	8,000
あしたのジョー伝説	12,000
オーバートップ	10,000
オペレーションラグナロク	6,000
餓狼伝説2	1,000
キャプテントマディ	12,000
ギャラクシーファイト	3,000
キングオブザモンスターズ 2	3,000
クイズ名探偵ネオ&ジオ	1,000
クロスソード	5,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ' 94	1,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ' 95	3,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ' 97	6,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ' 98	6,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ' 99	5,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ' 2001	35,000
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	1,000
真サムライスピリッツ	1,000
将棋の達人	6,000
ジョイジョイキッド	3,000
ストライカーズ1945PLUS	12,000
スラッシュラリー	5,000
ニンジャマスターズ覇王忍法帳	8,000
ネオジオカップ98	5,000
バブルボブル	3,000
パルスター	6,000
ブレイカーズ	8,000
ブレイジングスター	10,000
ベースボールスターズ プロフェッショナル	1,000
麻雀狂列伝	3,000
みなさんのおかげさまです 大スゴロク大会	3,000
ミューテーションネイショ	3,000
ミラクルアドベンチャー	5,000
メタルスラッグ	12,000
メタルスラッグX	12,000
ラストリゾート	6,000
リーグボーリング	3,000
[illegible]	1,000
ワールドヒーローズパーフェクト	3,000
わくわく7	10,000

★その他のシステム★

タイトル	価格
原始島	12 000
ゴールドメダリスト	3 000
スカイソルジャー	10 000
脱獄	6,000
名人戦	5 000

—カネコ—

タイトル	価格
ギャルズパニックS	10,000
グレート1000マイルラリー	10,000
サイヴァーン	8,000
閃激ストライカー	8,000
富士山バスター	6,000
マジカルクリスタル	4,000

—カプコン—

★NAOMI SYSTEM★

タイトル	価格
CAPCOM VS SNK (NAOMI)	2,000
SPAWN	5,000
ヘビーメタル ジオマトリクス	8,000
燃えろジャスティス学園	5,000

★CP SYSTEM III★

タイトル	価格
ウォーザード	18,000

★CP SYSTEM II★

タイトル	価格
CPSIIマザーボード	4,000
19XX（ソフト）	10,000
MARVEL VS CAPCOM(ソフト)	33,000
MSH VS ストリートファイター（ソフト）	
X−MEN（ソフト）	4,000
X−MEN VS ストリートファイター（ソフト）	16,000
ヴァンパイア（ソフト）	
ヴァンパイアハンター（ソフト）	2,000
エイリアンVSプレデター（ソフト）	35,000
カプコンスポーツクラブ（ソフト）	25,000
グレート魔法大作戦	8,000
サイバーボッツ（ソフト）	4,000
スーパーストリートファイターIIX（ソフト）	3,000
スーパーパズルファイターIIX（ソフト）	7,000
パワードギア（ソフト）	
マイティパン	12,000
マーヴルスーパーヒーローズ（ソフト）	8,000
マーズマトリックス	5,000

★その他のシステム★

タイトル	価格
1941	25,000
エグゼドエグゼス	14,000
エリア88	25,000
クイズ&ドラゴンズ	3,000
天地を喰らう	35,000
バニッシャー	38,000
パン 3	15,000
魔界村	25,000

—コナミ—

★SYSTEM GX★

タイトル	価格
沙羅曼蛇2	6,000
スラムダンク2	3 000
セクシーパロディウス	10,000
ときメモ対戦ぱずるだま	2,000

★その他のシステム★

タイトル	価格
A−JAX	20,000
G I JOE	28,000
[illegible]	25,000
アステリクス	10 000
イーアルカンフー	10,000
サンセットライダーズ	25,000
サンダークロスII	20,000
少林寺への道	6,000
スーパーバスケットボール	10,000
スーパー魂斗羅（海外版）	38,000
スクランブル（海外）	12,000
フラックアタック	20,000
マンハッタン24分署	10,000

タイトル	価格
ロードファイター	6,000

—彩京—

タイトル	価格
ガンバード	8 000
ストライカーズ1945	8,000
ストライカーズ1945II	12 000
ストライカーズ1999	15 000
墜落天使（海外版）	35,000
バトルクロード	8,000

—ジャレコ—

タイトル	価格
アーガス	2 000
魔魅伝説	10,000

—セガ—

★NAOMI★

タイトル	価格
斑鳩（イカルガ）セット	148,000
NAOMI マザー	58,000
NAOMI GD−ROM KIT	58,000
NAOMI 23C000ACOMコンバーター	15 000
COSMIC SMASH	3 000
スラッシュアウト	8 000
全日本プロレス ジャイアントグラム2	2 000
全日本プロレス ジャイアントグラム 2000	5 000

★ST−V★

タイトル	価格
MVP	2,000
エイリアンネ8ト000ム	12,000
コットン	10,000
スパイダーマン	18 000
ずんずん教の野望	10 000
バーニングライバル	10,000
ぷよぷよ通	2,000
ムーンウォーカー	35 000
ロボレス2001	18 000

—セイブ開発—

タイトル	価格
戦球（サブ）	2 000
ライデンファイターズJET	30 000

—タイトー—

★G−NET★

タイトル	価格
G-NETマザー	45,000
暁 おてなみ拝見	15,000
サイヴァリア リビジョン	20 000
上海〜昇龍再臨〜	5,000
スーパーパズルボブル	5,000
蒼天龍	8,000
ナイトレイド	10,000
レイクライシス	10 000

★F3 SYSTEM★

タイトル	価格
ダライアス外伝	20 000
Dr. トッペル探検隊	15 000
阿修羅ブラスター	14,000
インセクターX	15,000
ヴォルフィード	6,000
影の伝説	28,000
奇々怪界	18,000
究極タイガー	8,000
究極タイガー	8,000
グレートソードマン	10,000
サイレントドラゴン	5,000
スカイスマッシャー	5,000
ダイノレックス	10,000
大旋風	6,000
達人	8,000
中華大仙	3,000
ドンドコドン	10,000
パラメデス	3,000
プリルラ	20,000
ヘビーユニット（海外版）	3,000
マスターオブウェポン	18,000
メイズオブフロット	8,000
龍神	15,000
レイフォース	16,000
ワードナの森	12,000

—データイースト—

タイトル	価格
アクトフェンサー	6,000
ウルフファング	12,000
空手道	12,000
キャプテンシルバー	15,000
コブラコマンド	3,000
サイコニクスオスカー	25,000
ザビガ	48,000
スーパーバーガータイム	10,000
スーパーリアルダーウィン	15,000
ダーウィン4078	15 000
ダークシール	15,000
ダークシール2	12,000
チェルノブ	48,000
トリオザパンチ	30,000
バルダーダッシュ	8 000
ファイティングファンタジー	18,000
ミステリアスストーンズ	25,000
ラストミッション	25,000
ロボコップ	8,000

—テクモ—

タイトル	価格
エイトフォース	10,000
ガズラー	12 000
ジェミニウイング	14 000
タンクバスターズ	8 000
ブラッドブラザーズ	18,000
ボンジャック	15 000
雷龍	10 000

—テクノスジャパン—

タイトル	価格
エキサイティングアワー	8,000
熱血高校ドッジボール部	5,000

—東亜プラン—

タイトル	価格
ヴィマナ	10,000
鮫！鮫！鮫！	20,000
達人王	12,000
フィグゼイト	15 000
ヘルファイヤー	10 000

—ナムコ—

タイトル	価格
アウトフォクシーズ	20,000
ギャプラス	12,000
ギャラガ88	25 000
グレートスラッガーズ	2,000
グロブダー	15,000
スーパーワールドコート	3,000
スプラッターハウス	60,000
ゼビウス 3D/G	6 000
倉庫番DX	25 000
タンクフォース	20,000
ダンシングアイ	15,000
デンジャラスシード	25,000
闘魂列伝4	4,000
ドラゴンセイバー	18,000
バーニングフォース	22,000
パックマニア	25,000
ピストル大名の冒険	32,000
ファイネストアワー	68,000

—日本物産—

タイトル	価格
ギャリバン	28,000
マグマックス	15,000
妖魔忍法帳	25,000

—バンプレスト—

タイトル	価格
アクウギャレット	14,000
ウルトラマン倶楽部	4 000
超時空要塞マクロス	8,000
超時空要塞マクロスプラス	15 000
バンバンボール	3,000
マジンガーZ	12,000

—ビスコ—

タイトル	価格
ガルメデス	5,000
ドリフトアウト	4 000

—ビデオシステム—

タイトル	価格
スーパーフォーミュラ	2 000
ソニックウイングス	6 000
ハットリス	2 000

—UPL—

タイトル	価格
アクロバットミッション	15,000
宇宙戦艦ゴモラ	20,000

—ライジング—

タイトル	価格
バトルガレッガ	15 000
バトルバクレイド	10,000

—その他—

タイトル	価格
アシュラブレード	28,000
ウイッツ	2,000
がんばれゴンタ2	5,000
キャッスルオブドラゴン	15,000
逆転！？パズル番長	3,000
ギルティギアX	8 000
グラス（インスト無）	10 000
サボテンボンバーズ	8,000
上海III	2,000
スーパーX	12,000
スーパーオセロ	8,000
ススメ！！マイルスマイル	6,000
怒首領蜂 大往生	118,000
ドンデンラバーVol 1	5 000
ノストラダムス	10 000
ハイパーデュエル	12,000
ブランディア	10 000
ブルーホーク	12,000
ぽんぽこ	20 000
メタフォックス	10 000
もうぢゃ	3 000

—麻雀・花札—

タイトル	価格
対戦ホットギミック快楽天	8,000
DVD麻雀スキャンダルブルー	148,000
E雀ハイスクール	14,000
TEL雀	2,000
アイドル雀士スーチーパイスペシャル	12 000
カルチャースクール麻雀編	5 000
スーパー大中華園	35 000
スーパーリアル麻雀P	25 000
スーパーリアル麻雀P	37 000
スーパーリアル麻雀P	45,000
スーパーリアル麻雀P	55 000
スーパーリアル麻雀VS	12,000
セーラーウォーズ R	8,000
熱血 麻雀宣言！	1,000
ファイナルロマンス	2 000
ファイナルロマンス2	3,000
プリティーセーラー 18禁	25 000
プリティーセーラー 2	20,000
麻雀革命	2 000
麻雀学園 卒業編	4 000
麻雀クリニック	7 000
麻雀殺人事件（2コネクタ）	12 000
麻雀女学園	2 000
麻雀大予言	2 000
麻雀 同級生	3 000
麻雀夏物語	2 000
麻雀ねるとん牌輸団	1 000
麻雀ぱにっくスタジアム	8,000
麻雀ファンクラブ	2 000
アイドル麻雀放送局	2,000
ミラージュ 妖獣麻雀伝	4,000
リアル麻雀牌牌	2 000
流星雀士キララスター	10,000
かぐや姫（2コネクタ BET式）	12,000
[illegible]	2,000
蒙弥生	2,000

その他の新作ゲームも予約受付中です。

在庫・価格は常に変動いたします。

ご注文の際は必ず事前にお問い合わせ下さい。

クレジットカード取扱中

JCB・VISA・オリコ・NICOS・マスターカードもご利用頂けます。ファーストクレジット（3~60回）も取扱中。通販でのクレジットもご利用できます。

シグマ電子 Σ−8000TV ¥12,800

KIC ツインラダー 新製品 ¥36,000（ハーネス付）

その他 新製品
8000・9000TB用 パソコン接続USB変換ケーブル ¥4,000
8000・9000TB用 新製品 プレステ接続変換ケーブル Now Printing. ¥4,000

㈱トライ　中央通り　駐車場　工事中　トライ アミューズメントタワー　JR秋葉原

集え！ゲームの聖地へ！ Tel. 03-5295-2345
ゲームセンター **トライアミューズメントタワー**

株式会社 **トライ**
住所 〒101-0021 千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル 1階
営業時間 10時~20時 日曜・祭日は10時~18時半 水曜日 定休
TEL.03-5295-0667 FAX.03-5295-1958

新品コントロールボックスをお買い上げ時には基板の割引を致します。
お支払いには現金書留、またはヤマトコレクトサービス(商品代引)をご利用下さい。

Old Game Museum

グラⅡ・レーザー装備の戦い

もし、あのハッチがあともう半キャラ分、下にセットされていたら……。

Text : RED

88年に発売された『グラディウスⅡ』は、異なる性能を持つ複数の装備から、任意に自機を選択可能なシステムを備えた初のシューティングゲームである。

ミサイル、ダブル、レーザーの3要素によって差別化された4種の装備は、セレクトシーンでの並び順にちなんで、それぞれ1番（装備）、2番～と、「ナンバー」で呼ばれるようになっていく。そして、大半のプレイヤーが「リップルレーザー」装備――特に2ウェイミサイルを持った4番――に流れるまでに、発売からさほどの期間は要さなかった。

なぜなら、同シリーズの特徴的なパワーアップであった「レーザー」が、『グラディウス』や『沙羅曼陀』と比べて非常に弱くなっていたからである。

リップルレーザーを装備した3、4番に比べ、レーザーを装備した1、2番はあまりにも扱いが難しく、先に進みにくい装備だったのだ。

今回のオールドゲームミュージアムでは、この扱いにくいとされていた「レーザー」にスポットを当て、『グラディウスⅡ』1、2番装備の魅力と攻略過程について振り返ってみよう。

レーザー

『グラディウスⅡ』のレーザーが扱いづらい最大の理由は、その攻撃判定の小ささにある。

『グラディウス』や『沙羅曼陀』のレーザーは攻撃判定が非常に大きく、耐久力の低いザコ敵などは、レーザーが見た目当たっていなくとも「近くを通過しただけで」消滅するほどである。そして当時のプレイヤーの多くは、「レーザーってのはそういうもの」と思っていたのではないだろうか。

対して『グラディウスⅡ』のレーザーは、攻撃判定がほぼ見た目通りしかなく、地形の「天井」に配置されている砲台などを撃つためには、地形ギリギリまで自機を移動させなくてはならない。ちょっとしたレバー入力時間の誤差で、地形への接触による即死やフォースフィールドの消耗を招き、それを恐れたおっかなびっくりのライン合わせでは、迅速に敵を処理できなくなる……。

天井に配置された砲台を撃つだけでも、精密なライン合わせのテクニックを要するのが、『グラディウスⅡ』のレーザー装備なのである。

ワインダー

レーザー系装備で1000万点を目指す上で、最後まで難所としてプレイヤーを苦しめたのは、最終面の要塞突入直後のハッチ地帯である（左頁の写真参照）。

そして、この「最難関ハッチ地帯」を難所たらしめているのは、地形の起伏により巧妙に守られた、たった一つのハッチだった。

高次周では、ザコが出てくる前に何としてもこのハッチを破壊しなければならない。このハッチを残してザコが出現してしまうことは死を意味するのだが、地形と装備の関係上、1、2番装備はそれが非常に難しいのである。ちなみに、3、4番装備なら適当にリップルレーザーを撃っているだけで、このハッチを壊せる。

この問題のハッチを素早く破壊するために、攻略初期から有望視されていた手段の一つが俗に「レーザー・ワインダー」と呼ばれるテクニックだ。

同シリーズのレーザーには、発射後も自機の上下移動（＝レバー入力）に追従して軌道が変化する性質があり、これを利用して積極的にレーザーを誘導するのが「レーザー・ワインダー」である。

Column ―復　活―

『グラディウスⅡ』の場合、復活パターンが確立されるまでの期間は意外に短かった。地域差もあるかと思われるが、遅くとも発売後3～4カ月後には、全箇所での復活がある程度の精度でパターン化されていたようだ。個人的に火山ステージの最終エリアは、カプセルが一個も出現しないうえに、ハッチや火山があるため、「こりゃ～不可能か?」と思っていたのだが……。『グラディウスⅡ』の発売直前に、ゲーメストで『グラディウス』の復活が取り上げられたせいで、「復活パターン」開発に対するマニアの取り組み方が、初めから気合入っていた気がするのは筆者だけでしょうか?

要塞内部の1エリア目。カプセルが多く出るのが、せめてもの救いなのだが、いきなり青カプセルが出て大迷惑することも……。

火山ステージの2エリア目、3連続火山地帯を抜けることに成功！　しかし、もう少し進まないと次のエリアには行けない……。

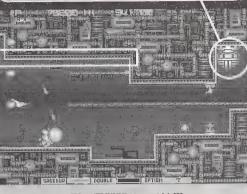
ワインダー勝負ポイント解説

4面：逆火山地帯

チキンレース（ワインダー）失敗による悲惨な死亡事故は、だいたいこの辺りで発生する。何度この壁に突っ込んで死んだことか……。

逆火山に挟まれて二つのハッチが出現。これらもワインダーで破壊する。一見、派手で難しく見える場面なのだが、8面最難関のワインダーに比べると格段に簡単。逆に言うと、この場面のワインダーで手こずっているうちは、8面のワインダーはマスターできない。

4面はワインダーがすごく難しいというわけではないが、全体を通して見ると素早くライン合わせをして天井の敵を撃たなければならない場面が多く、慣れないとそのたびにフォースフィールドを削ってピンチに……という展開になりがち。

右上のヤツが本文中に何度も出てくる「問題のハッチ」だ！実に巧妙な地形に守られており、レーザー系装備の天敵となっている。この地形とハッチの配置によりもたらされるゲームバランスって、開発者はどこまで計算していたのだろうか？

8面：最難関ハッチ地帯

本文中の「問題のハッチ」はこの写真の右上に見えているハッチのこと。このハッチ以外にも、画面左から出現するダッカー（二脚の移動砲台）など、やっかいな敵はてんこ盛り。慣れないうちは、ワインダーを仕掛けるクリーンな状況を作るのも難しい。

問題のハッチのように地形の陰に隠れた敵も、ワインダーを利用すれば地形越しに破壊することが可能なのである。

チキン・レース

しかし、可能であるとはいえ、問題のハッチを破壊する際のワインダーは、相当なリスクを伴うものであった。単純に天井の敵を撃つ場合であれば、レバーを弾くような操作による複数回の微調整で、手堅くライン合わせをすることも可能だが、ワインダーを利用して地形越しに敵を撃つ場合、そうはいかない。

特に、この問題のハッチをワインダーで狙う場合は、タイミング良くレーザーを撃ちながらノンストップで一気に天井ギリギリまで接近し、激突寸前で下に切り返す、という操作を、スピード3速でこなさなければならない。もちろん、激突死のプレッシャーに負けて天井ギリギリまで接近できなければ、ワインダーが甘くなりハッチ破壊に失敗する……。

そしてこの場面で、もはやフォースフィールドをかばうような余裕はない。ワインダーをかけるときに、フォースフィールドの消耗を気にするような「突っ込み」をしていては、ハッチが破壊できない可能性が高くなるからだ。

このハッチを壊すためのワインダーは、次の周に進めるか、ここでゲームオーバーになるかを賭けた、命懸けの「チキン・レース」そのものなのである。

当然、このようなリスキーなワインダー・パターンを疑問視し、ほかの手段を模索するプレイヤーも少なくなかった。特に1番装備の場合、ある時期までは最終面でダブルに換装するパターンこそが本命、と考えるプレイヤーが多かったし、2番装備でもスプレッドボムの誘爆を利用するパターンが考案されるなど、ありとあらゆる可能性が検討されていたのだ。

テクニック&ハート

問題のハッチをめぐる攻略は、デリケートな手技に依存するワインダー・パターンを信じてとことん極めるのか、それとも1番装備のダブル使用パターンに代表される、ワインダー以外の方向性を模索するか、の選択を迫られるものでもあった。

現実問題として、ワインダーをかける際の「突っ込み」は、プレイヤーの心理状態に影響されやすい側面を持っている。周回数とスコアが増すごとに高まる精神的プレッシャーと戦いながら、12～13周以上もワインダーを成功させるのは厳し過ぎるとして、ワインダー・パターンの安定性・将来性を疑問視するプレイヤーが居たのは、むしろ当然だったかもしれない。

しかし最終的には、1、2番両装備共1000万点一番乗りは、ワインダー・パターンにより達成される結果となった。ワインダー・パターンは作戦としては単純で、強引で乱暴な直球勝負という印象が強いが、レーザー装備のゲーム性の本質、攻略的な正解とは、まさにそういう性質のものだったのではないだろうか。

レーザー装備の1000万点が、巧妙で小利口なパターンではなく、職人技にも似た絶妙な「手技」と、ワインダーというチキン・レースに勝ち続けるための「精神力」が決め手となって達成されたこと……それは、『グラディウスII』をレーザーで遊ぶことの魅力と、深い部分でつながっている気がしてならない。

Column ― 奇手奇策 ―

本文中でも触れた通り、最難関ハッチ地帯の「問題のハッチ」を確実に破壊するため、様々な奇手奇策が考案された。シールドをタイミング良く呼んで、飛来途中にぶつけて壊す、壁にオプションをめり込ませておいて、スプレッドボムの爆風で破壊、ハッチの右に回り込んで、テイルガンで破壊、果ては「フォースフィールド3枚でハッチに特攻！」なんてことを言い出すヤツまで……。ワインダーという正解が定着した後ではどれも笑い話だが、実は筆者、「テイルガンパターンが正解!」とか思いこんでいた時期が1カ月ほどあって、6-8まで行ってしまったという、輝かしい過去を持っている。

1番装備の場合、火山ステージではダブル、レーザーどっちもアリという感じ。個人的にはダブルでやるのがスキだった。

問題のハッチをダブルで狙撃するパターンは実はかなりシビア。ワインダー・パターンより難しいのでは?

レゲー鉄砲玉

懐古芸夢成り上がり物語

Text：福田サクテル
Special Thanks：ちゃんた

極道でもできるレトロゲーム同人誌！

——レトロゲームの同人誌イベント「ボルスパ」へ参加し、一攫千金を狙う鉄砲玉のおじゃとサク。しかし、JAMMAショーやらなんやらで二人に残された制作期間は二週間ほどであった……。

おじゃ　まずは先月決めたネタである『キャプテンコマンドー（以下キャプコマ）』をグワシとやり込んで調べんことにはな。

サク　幸い『キャプコマ』が置いてあるゲーセンは多いんで助かるッス。さあさあさあ、思う存分調査するッスよ！

おじゃ　最新ゲームほど混まないから、じっくり調べられるのもレゲーのいいトコだな。

サク　そういえばアニキ、マップと画面写真をメーカーに請求しといてくんさい。

おじゃ　バッキャロウゥ！　メーカー素材を使った同人誌がどこにあるんだよ！

サク　やっぱ手描きっすか。とほほー。

おじゃ　核戦争後のコミケを想定して修行しとけ。オラ、細かいとこまでメモ取れよ。

サク　兄貴も手伝ってくださいッスよ！

おじゃ　俺は『ギャルパニ』で忙しいの！

サク　ヒイィ、困んどー！

サク　調べ終了〜、寝ていいスか〜？

おじゃ　キャラセレの間だけな。さて、次は原稿だな。20ページだから、1日もありゃ書けんだろ？

サク　……はい。

〜それからどうした？〜

サク　ふ〜、とにかく書き終わったっス。それじゃ、おやすみなさいっス。

おじゃ　（頭髪を掴んでムリヤリ立たせる）次はページ作りだオラ！　俺らはシロウトだからマイクロソフトのWORDを使おう。

サク　んじゃスキャナーでマップイラストを取り込んでっと。

おじゃ　しかし、パソコンがあれば何でもできる時代だな。後はコピーして製本すればオッケーちゅーことよ。そのレゲーへの情熱とLOVEさえあれば堅気でも極道でもレトロゲーム同人誌はできるはずだぜ。

サク　ダ〜〜ッ、原稿完成したッスよ〜！

おじゃ　よっしゃ、よくやった！

サク　くう〜っ、感無量であります！

おじゃ　じゃ、コピー取ってこい。エライ数を刷るから、ごっつい時間がかかることだろう。だがな、レゲーを愛する心があれば……大丈夫だよな？

サク　愛とは信じ、待ち、許すこと……か。

覚悟はいいか？　いざボルスパへ！

おじゃ　そして、俺たちの血と汗の結晶が出来上がったわけだ。これを売りさばいて組織への上納金を作らねえとな。

サク　そーいや、売り方についてもとーんと素人ッすからねえ、うちら。

おじゃ　日陰での売買（アルカディア本誌）なら専門なんだが……。陽の当たる場所での商売ばっかりはどうもな……。

サク　まあ、定番スタイルとしては、売り場に本を並べ、宣伝文句を書いたポップやらポスターやらでデコレーションするわけッス。後はウチラの愛想次第っす。

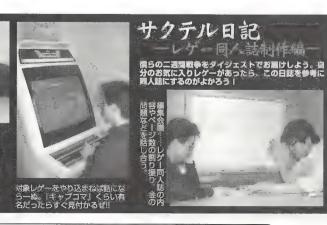
おじゃ　ほほう、まあその模様は次回のレポートでレクチャーするとしよう。後は価格設定だな。とりあえずアルカディア本誌は650円（税込み）だから……。

サク　ぬうっ、閃いたッス、ホイ！　こりゃ客観的に見て『キャプコマ』ムックと呼べる代物ッスよね。ムックなら少々お高くなってもOK！　ズバリ1280円くらいが妥当かと！

おじゃ　たまにはいいこと言うじゃねえか！　よし、強気の価格でいくか！……これでよし。後は当日を待つばかりじゃい。

サク　レトロゲーム同人誌ボルスパで一攫千金じゃあああ！

——止まるところを知らない鉄砲玉たちの暴走！　この時はまだ、イベント当日の地獄を知る由もなかったのだ……つづく。

この号が出るころにはきっとこんな感じで祝杯を挙げた後に違いない！　これで俺らも日陰の身から脱出サ！チェリオァ〜!!

ネタがそろったら執筆ロケットスタート。徹夜はダメージ補正がかからないので注意だ。

マップはもちろん手書き！　きち〜。でも何となく味があるでしょ？　でもこれ合うってんのか!?

コピー本なので、あとはコピーするだけだ！　写真は深夜のコンビニにて。監視カメラに写った強盗みたい。

完成

野性の牙

レゲー事典　東西南北中央をレトロゲームネタを探して駆け巡る我々ですが、既に残0状態なほど消耗している感じ。皆さまからのレゲー情報を強く募集します。同人サークルの宣伝手段から、かつてレゲーを開発した方からの声などのアブナイ話まで何でもアリ（目線は入れます）。レゲーの熱いゲームセンターも教えてくださいネ。宛先は→webmaster@arcadiamagazine.com

ARCADE GAME

シューティングゲーマーなら知らないものはいない名プレイヤーめぞん一刻氏。惜しくも先日他界されてしまったが、彼のプレイとプレイ精神は今なお数多くのプレイヤーに引き継がれている。

今は亡きゲームの鉄人

1980年代、冬のプレイシティキャロット巣鴨店にて、当たり前のように『グラディス』で1000万点をたたき出しているプレイヤーがいた。背が高く、大きな声で博多弁をしゃべる男、それが「めぞん一刻」氏その人であった。

氏のプレイのすごさを挙げると枚挙にいとまがない（代表例は下カコミを参照）。連射を切らせずに延々とボスキャラを倒し続ける『エグゼドエグゼス』、いち早く攻略を確立した『ドルアーガの塔』、現在も全国一位ハイスコアを維持し続ける『グロブダー』、どこで自機が死んでも復活して遊び続ける『グラディウス』、自機より速い弾をよけて復活するパターンまでをも完成させた『究極タイガー』、そして氏が最期までチャレンジしパターン化を続けていた『ゼビウス・アレンジメント』……。

どのゲームにおいても氏のプレイは極まり、見るモノを魅了して止まなかった。氏がプレイを始めると、その周囲には常に人が集まっていた。それは氏の友人であり、氏の神技的なプレイを一目見ようとする者であった。特に氏を氏たらしめたといえる『グラディウス』は、そのプレイを一目見ようと日本中から人が集まって来た。

氏が好んでプレイしたシューティングゲームは、ループするものが多かったことも特徴だった。

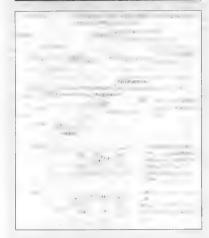
それは氏のゲームに対する哲学の一つがそうさせていたのである。その哲学の一つとは「ループするゲームは、終わらなくなってからが始まりである」というものだ。氏自身は、それをごく自然に体現していた。ループするゲームは必ずループさせるというプレイスタイルは一般には想像もつかない発想であるが、それこそがゲーム作者の意図をはるかに追い越し、見る者を圧倒するプレイを生み出す原動力となっていたといえよう。

気に入ったゲームに対したとき、その真摯な姿勢は氏の周囲にいるプレイヤーに対して大きな影響を与え続けていた。その姿勢とは氏が常々口にしていた「自分はゲームに対する自分のスタイルを貫いている。その結果が数値として出れば、それは全国一位となる。」というものだ。

氏がコツコツと積み上げ、人知れず神技とまで語られるようになったプレイを今となっては生で見ることができない。文字通り伝説のプレイヤーになってしまったことは非常に残念だ。

しかし『グラディウス』を始めとした彼のプレイと精神は、現在も日本全国のプレイヤーに脈々と引き継がれている。また、一つのゲームを徹底的に極めるというプレイスタイルもきっと引き継がれていることだろう……。

最後にこの場をお借りして、めぞん氏への追悼の意を表させていただきます。また、本稿の執筆にあたり、ご遺族の方々と木之本まいん氏に多大なご協力と貴重な資料の提示をいただきました。改めて感謝の意を表させていただきます。（Joe）

L.B.A.写真館

写真はめぞん氏のノートの一部。ゲーメストでの攻略執筆ネタと思われる。氏の文字は独自の美しさを持っており、めぞんフォントとまで呼ばれていた。氏の故郷である福岡、東京で通った巣鴨、東久留米、上井草、江古田等のゲームセンターにおいて、いわゆるゲーセン・ノートにおける彼の文章は一目で判別できるものであった。

氏のスコアネームである「めぞん一刻」に示されるように、氏の趣味はゲームやコミックス、アニメーションに及んでおり、その蔵書は氏の部屋を訪れる者を圧倒する量であった。

究極タイガー

ハイスコアの集計は1000万点（5周程度で達成可能）で打ち切り終了していたが、ランクは16周目まで上がり続ける。めぞん氏は「1000万点達成用」のパターンが通用しなくなる超高次周の攻略に挑戦。

僚友と共に、完全なるエンドレスプレイを可能にする最高ランク対応のフル装備パターン＆復活パターンを完成させ、最終的に「1億点」を達成した。

1987年に発売された東亜プラン開発の縦シュー。自機の移動速度が比較的遅い割に敵弾の弾速が速い傾向にあり、「切り返し」の動きをメインに弾避けをするタイプ。高次周では敵弾に対して真横に移動し続けても、常に敵弾が自機をかすめるような状況になるという。

グロブダー

めぞん氏は1面からスタートして、「通し」で1コイン99面クリアという偉業を達成したプレイヤーの一人である。本作は全99面にも及ぶ長丁場であり、なおかつ中～後半ステージの難度の高さは壮絶の一言。クリア自体もさることながら、1コイン、1面スタートで全面クリアを目指そうと「考える事自体」が氏の非凡さをよく表していたといえる。

1984年にナムコから発売された、固定画面のタンクゲーム。標準のゲーム設定が1コイン3クレジット、ステージセレクト可能など、少し変わった仕様を持つゲームである。常人では、ステージセレクトを使って挑戦しても99面クリアは不可能に近かったが……。

グラディウス

2周目以降の逆火山、要塞内部などでミスしたら「復活不可能」……。めぞん氏は、そんな当時の「常識」を覆す「復活パターン」を開発し、東京・巣鴨キャロットで披露。これがきっかけで、後にゲーメスト誌上で復活パターンの記事が掲載されることとになり、全国的にグラディウスの遊び方自体を大きく変えてしまうほどの影響を与えた。

1985年にコナミから発売された横シュー。画期的なパワーアップシステムが大きな特長だった

タイトル解説：RED

HARDWARE MUSEUM

～想い出のゲーム基板たち～

ゲームごとにゲーム基板を作り下ろしすることが多かったアーケードゲーム。ゆえに、そのハードウェアの種類は膨大な量にのぼります。このコーナーでは、深い味わいを醸すゲーム基板を、博物学的に取り上げていきます。

1984年／昭和59年

任天堂

VSバルーンファイト

開発元	任天堂	ジャンル	アクション
発売元	任天堂	操作系	8方向レバー＋1ボタン

システムボード	■任天堂VS基板
CPU	■2A03(6502カスタム)×2
サウンド構成	■カスタム
表示色数	■カラー
スペック	■±5V/＋12V電源

初の本格的な対戦筐体「VS筐体」のパワーソース

Text:袴田直樹
hakamata@pc.highway.ne.jp

PPUからの映像信号を増幅するRGBアンプ付近。基板上でRGBの出力調整ができる。

1P、2Pそれぞれのコネクタ。筐体の両面に配線されていく。

電池によってハイスコアを保持。当時は、単3電池などがよく使われていた。

プログラムROM(2P側)

バックアップバッテリ

RAM

CPU(2A03)

プログラムROM(1P側)

RAM

PPU(カスタムチップ)

エッジコネクタ(36PIN)

ディップスイッチ

ビデオアンプ

エッジコネクタ(44PIN)

Details

用語解説

二つのPPU:本文にも書いた通り、この基板にはPPUが二つ搭載されている。PPUとは、Picture Processing Unitの略称で、画像処理のICだ。PPUを二つ搭載しているので映像の出力も二つあり、向かい合った二つのモニタに対して別々の映像を出力できるようになっているのがこの基板の最大の特徴。今であれば、基板同士をケーブルでつないで済ませることを、1枚の基板に基板2枚分の機能を詰め込むことで実現していたわけだ。

PPU余談:特定のタイトルのPPUには、あの「RP2C03」が使われている。これは、ファミコンをRGB化改造するのに必須なICとして、一部で重宝されていたものだ。当時、それを入手するとなるとシャープのファミコンテレビC1の補修部品(¥5,000)として買うしかなかった。

HARDWARECHECK

任天堂VS筐体用のマザーボードで、他メーカーからもソフト供給があり、当時としては多くのタイトルがリリースされた模様です。一見左右対称に見えますが、基板上部はRGBアンプとI/Oセクションに分かれています。中身はファミコンそのもので、CPUは6502のカスタムである2A03を二つ搭載。一方のPPU(ビデオチップ)も二つ搭載していますが、こちらいろいろな種類のものが使われており、これがコピー防止のキーカスタムとなっています。

ものものしいヒートシンクが貼り付けられたPPU。結構発熱する。

確かに、慣性の付いた操作感覚といい、画面構成といい、似ているといえは似ている。かなり。

君は知っているか！？

本家(?)ファミコンでも大ヒットしたゲームなので、知らない人は居ないと思います。敵を"上から"つついて風船を割り、地面でモタモタしてるところにアタックを掛けてやっつけます。1面1面が短く、スピーディにゲームが進行していきます。

登場するキャラクターには、自分も含め慣性と重力が働いており、その操作をこなすのがキモになっています。

このゲームで"慣性"というものに出会い、操作に苦しみ、その楽しさを味わった方は多いと思います。私は「エクセリオン」でしたが。

実はこの「バルーンファイト」、元ネタがあるようです。疑わしきは「JOUST」というタイトルで、「バルーンファイト」から遡ること実に2年、ウイリアムズ社からリリースされていたのです。偶然の一致か、それとも……。

今やっても、その慣性の付いた操作感覚から、新鮮にプレイできる。GB版で試してみては?

ゲー事典　VS基板はそのスペックから、改造屋サンの格好のえじきになりました。VSシステム用として正式にリリースされていないタイトルのROMが作られたり、さらにはファミコンカセットが直接ぶっ刺さる改造基板まで存在したのです。思えば、当時はメチャクチャだったですねぇ。

エンターブレインムック
ARCADIA EXTRAシリーズ 好評発売中!!

注目のゲームを多彩なビジュアルと豊富な情報で解説したARCADIA EXTRAシリーズのラインナップ。

enterbrain mook
ARCADIA EXTRA Vol.9

GUILTYGEAR XX
―THE MIDNIGHT CARNIVAL―
BURST ENCYCLOPEDIA
定価1,380円+税

描き下ろしキャラクターイラストから対戦で役に立つ攻略知識、開発陣インタビューや設定資料集など、すべてを詰め込んだ必携の一冊!

enterbrain mook
ARCADIA EXTRA Vol.8

VIRTUA FIGHTER 4
BLUE BOOK
―ADVANCED PHASE―
定価1,280円+税

アルカディア・週刊ファミ通でおなじみキャサ夫、ブンブン丸をはじめ、最強攻略陣が執筆。さらに充実した全VFプレイヤー必携の書!

enterbrain mook
ARCADIA EXTRA Vol.7

THE KING OF FIGHTERS 2001
―FIGHTING OBSESSION―
定価1,280円+税

ネスツ編、ついに完結。タクティカルオーダーセレクトやキャンセルストライカーなど、新システムで生まれ変わった「K.O.F.2001」を徹底解剖!!

enterbrain mook
ARCADIA EXTRA Vol.6

鉄拳4
―ultimate synthesis―
定価1,380円+税

タイムリリース全10キャラクターの詳細な技表に加え、プレイヤーが最も欲しているフレームデータをすべて掲載した究極の書。

enterbrain mook
ARCADIA EXTRA Vol.5

鉄拳4
―infinite synthesis―
定価1,280円+税

デフォルト10キャラクターの技のすべてを、豊富な写真で徹底解析! 注目の新技、動向が気になる継承技まで、必要な知識を完全網羅。

enterbrain mook
ARCADIA EXTRA Vol.4

VIRTUA FIGHTER 4
RED BOOK
―ELEMENTARY PHASE―
定価1,280円+税

新キャラクター二人を加えた13人の戦士たちを、写真付き技表で分かりやすく解説。各技の使いどころや対戦攻略など「VF4」の魅力満載!!

Amusement Journal

レバーをペンに持ちかえろ。

アミューズメント業界誌「月刊Amusement Journal」の取材記者・情報提供者、登録開始。

将来そして今、AM業界を覗いてみたい方、どしどしお問い合せ下さい!!

提供内容

【新作稼動情報の提供】
期待の新作の出来や、稼動情報を主観たっぷりにレポートして下さい。

【ロケーション情報の提供】
いつも行く店はこんなことをしているョ! 今度イベントあるんだけど? などお店の情報をお待ちしています!

【プレイヤー意識調査の提供】
自分たちはこう考える! といった硬派な意見や、アンケート調査ではこうでした、など客観的レポートなど。

君たちも一緒に誌面づくりに参加してみませんか!!

お問い合せは
有限会社アミューズメント・ジャーナル
本　社 〒150-0031 東京都渋谷区桜丘町27番2号 第二シバビル2階
大阪支社 〒530-0044 大阪市北区東天満1丁目11番13号 広垣ビル3階

本　社 03-5728-8273 担当:焼田
大阪支社 06-4801-5860 担当:大島

Amusement Journal 11月号 好評発売中

アミューズメント業界の総合情報サイト、ついに始動。 | **http://www.am-j.co.jp/**
AM業界内外のニュースや新製品情報、インカムランキングなどコアでレアな情報を随時更新中

全国ゲームセンターイベント準備会

[illegible]のイベントには予定のものも含まれています。詳しくは各店舗にお問い合わせください。

次はKOF2002！ 第2回なにわ屋ゲーム大会開催！

夏に大盛況となったなにわ屋の大会が、再度開催されるぞ！ GGXXに続き、今度はKOF2002!! 熱い戦いが繰り広げられること間違いナシだ！ 予選店舗をしっかりチェックして、腕を磨いておこう！

なにわ屋プロデュースKOF2002ゲーム大会

【予選開催日時】 11月16日〜12月22日
【決勝大会】 12月22日 16:00〜 JOYBOX
【参加資格】 各予選店舗に用意してある専用の申し込み用紙に記入し、参加希望店に提出。申し込み期限などは各店舗にお問い合わせください。
【参加募集人数】 各店舗により異なりますので、各店舗にお問い合わせください。
【大会ルール】 ●チーム戦 ●試合時間60秒
●途中キャラクター変更不可 ●ランダムステージ
●トーナメント方式
●各店舗より上位2〜3名が決勝大会進出（※決勝大会進出者は他店舗での予選参加不可）

【予選開催店舗】

開催日	開催時間	店舗名	住所	電話番号	担当者
11月16日	15:00	アミューズGAMGAM	大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋1-6-6	06-4397-1321	前川
11月17日	17:00	アメッツオ	大阪府寝屋川市高宮栄町9-3	072-824-3705	井上
11月23日	16:00	ゲームBIG	兵庫県神戸市須磨区平田町2-3-16	078-736-1841	浜沢
11月24日	15:00	ゲームプラザ茨木VIP	大阪府茨木市双葉町3-2	0726-33-4818	竹本
11月30日	15:00	リブロス高槻	大阪府高槻市高槻町13-5	0726-82-3675	南本
12月1日	14:00	サイバーシティ2B1	大阪府大阪市北区梅田1-10 大阪駅前第2ビルB1-45	06-6341-2538	大久保
12月1日	15:00	コスミックプラザABC	大阪府寝屋川市早子町18-14	072-823-1160	二反田
12月7日	15:00	ゲームランドエース	大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋1-3-19	06-6623-0228	中村
12月8日	15:00	バスカ	大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋2-4-51	06-6627-6768	池俣
12月14日	16.00	AXE(アックス)	大阪府大阪市中央区難波1-1-3	06-6211-4577	宝迫
12月15日	14:00	アミューズBonBon	大阪府寝屋川市笹里南之町20-23	072-834-7127	佐織
12月21日	16:00	アミューズGIGI	大阪府大阪市天王寺区上汐3-3-5	06-6775-6051	松本
12月22日	12:00	JOYBOX	大阪府大阪市天王寺区上本町6-4-3	06-6771-5081	菊地

【問い合わせ】
予選開催各店舗にお問い合わせください。

ソウルキャリバーⅡの最強は誰だ!? -戦(IKUSA)- 第1回SCNチャンピオンシップ開催!!

SCN（ソウルキャリバーネットワーク）加盟店舗が一丸となり、ソウルキャリバーⅡのチャンピオンシップ大会を開催するぞ。大規模な大会だけに、キャリバープレイヤーは参加必須！ まずは第一次予選だ！ これを突破して、本選出場を目指そう！

ー戦(IKUSA)ー 第1回SCNチャンピオンシップ

【開催日時】 店舗予選 11月〜12月
最終予選・本戦 12月31日 チャレンジャーガムガム店
【大会内容】 ●各店舗上位4名に本戦出場権が与えられる。
（会場：大阪 チャレンジャーガムガム店）
●予選通過者はほかの予選に出場不可。

【予選店舗募集】
第二次予選開催店舗を11月5日まで募集しています。募集につきましてはSCNWEBサイト(http://www.sc-network.com/)にてメールで受付しております。詳細につきましてもHPを参考の上ご応募ください。

【第一次予選店舗】

開催日	開始時間	予選開催店舗	住所	電話番号	担当
11月3日	18:00	チャレンジャーガムガム店	大阪府吹田市岸部南1-24-9	06-6317-0433	松井
11月9日	18:00	チャレンジャー関大前店	大阪府吹田市千里山東1-14-2	06-6389-8072	坂本
11月16日	18:00	星狩物語中百舌鳥店	大阪府堺市百下鳥梅町3-5-1	072-250-3001	畑山
11月23日	16:30	チャレンジャーアババ天神橋店	大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F	06-6357-6677	新明
11月23日	20:00	ゲームプラザ白山	熊本県熊本市九品寺5-15-7	096-362-2711	松本
11月24日	17:00	ゲームセンターB-1	千葉県柏市旭町1-1-16 中崎ビルB1	047-144-5597	古畑
11月30日	18:00	チャレンジャー三ノ宮店	兵庫県神戸市中央区三宮町1-3-21 Kビル1F	078-393-0388	山下

【問い合わせ】
予選開催各店舗にお問い合わせください。

ユーザー主催で盛り上がる！ beatmaniaⅡDX 8th style大会開催！

ユーザー主催の大会が久しぶりに開かれるぞ。今回はbeatmaniaⅡDX 8thstyleだ。関東のⅡDXフリークは、腕を磨いて自分のプレイを披露しに行ってみてはいかがかな？

THE LEGEND OF YEAR 2002

【開催日時】 12月23日(祝) 12:00〜
【開催場所】 プレイボスドリーム（湘南台駅東口 相鉄ローゼン裏徒歩5分）
【ルール】 予選から決勝まで全4ラウンド行ない、優勝を決定。点数はエキスパート計算とし、オプションに関しては、すべて自由。
【その他】 コナミのイベントコンパニオン来場予定。
【主催者】 鴻池 聖史（ユーザー主催）
【問い合わせ先】 プレイボスドリーム 神奈川県藤沢市湘南台1-11-6
Tel■0466-43-6051 店長■前田純一

GCN NEWS NETWORK

単なる大会だけではとどまらない！
GCNはゲームセンターの未来も見つめていたのだ!!

ゲームセンター同士の新しい関係！ ランキングバトルネットワーク構想!!

ガンダムDXの関西決闘勝負も一段落し、次はどんな大会かと思いきや、GCNはさらに新しいことを始めるぞ。ゲームセンター同士の新しいコミュニケーションと、プレイヤー同士のネットワークを作り、さらに楽しいゲームセンターライフを送れるような企画だ！ その名も『ランキングバトルネットワーク構想』！ ゲームセンターの新たな道を切り開くこと間違いなし！ 下記にGCNから送られてきた文章を掲載したぞ。

【ランキングバトルネットワーク構想】

ゲームセンターネットワーク（GCN）が今までに開催してきたGCN杯に加え、現在『ランキングバトルネットワーク』の企画を構想中です。

これは各ゲームセンターを、さまざまなタイトルのランキングバトルによってつなぎ、アーケードゲームの可能性を広げていこうという企画です。

現在ルール製作済みのタイトル（GGXX、ストⅢ3rd、VF4EVO、ガンダムDX）に加え、これからもそのタイトルをさらに増やし、ランキングバトルという形で各店舗のプレイヤーにスポットを当て、また各店舗代表プレイヤーによる大会を数多く行なうなど、抜本的なゲームセンターの活性化を考えています。

現段階で、この企画に興味を持たれた店舗の方は、下記アドレスにご一報ください。なお、PCからのメールに限らせていただきます。メールをお送りするときは、店舗の連絡先と担当者を明記してください。この企画は、日本全国のゲームセンターが協力をしなければ成し遂げることができないと考えています。アーケードゲームを愛する皆さんで、一緒に作り上げていきましょう！

GCNへのお問い合わせ先 代表 大山球一 Email■gcn@jcom.home.ne.jp GCNホームページ■http://www.gamecenternetwork.com/

今月の強者たち・・・・・・

全国のゲームセンターで勝ち抜くプレイヤーたち。このページでは、各地に潜む猛者たちを一気に紹介しよう。目指せ、有名プレイヤー！

北海道・東北

■アミューズジアム麻生店(北海道)

◇ガンダムDX固定タッグ戦 9/7・22名
優勝：KJK・G-7
2位 ホリ・ホッチャン 3位 キース・サン

◇VO4ペアトーナメント戦 9/7・18名
優勝：KJK・G-7(影清、JANE)
2位 OKE-TAKU、チェルノブ
3位 OKE-TANI、K.N

◇KOF2001大会 9/8・17名
優勝：ESAKA
2位 キンキンキング 3位 きずな

◇VO4未成年対象ランダムペア戦 9/14・14名
優勝：G7、K.N
2位 TAKA、ウヴァァァン 3位 I・MEIDEN、かまくら

◇VO4ランバト 9/14・36名
優勝：08チーム(E2/C、JANE)
2位 ベーコンエッグカレー 3位 トリオ・ザ・パンツ

◇ポップン8スコア戦 9/15・15名
優勝：藤森直之
2位 1DOL 3位 柏木

◇VO4ランバトペアトーナメント戦 9/21・28名
優勝：へっぽこハム太郎(E2/C、E1/C)
2位 鳥 3位 チームミニ四駆

◇GGXXトーナメント戦 9/21・17名
優勝：かすみラブ(カイ)
2位 ユサク兵 3位 ヒロ

◇オラタン5.66大会 9/23・12名
優勝：だん
2位 tsZ 3位 R.B

◇VO4ランバトペアタッグ戦 9/28・32名
優勝：クラタの白いネコ(治癒、747A/c)
2位 情報機械科 3位 重大事故発生

■ハイテクランドセガ郡山(福島)

◇VF4EVO大会 9/29
●シングルトーナメント・21名
優勝：りおん☆くん(リオン)
2位 KISS OF FIRE
●タッグチームトーナメント・28名
優勝：NAO'S(喧嘩じぇふ/ジェフリー、モミーク/ウルフ)
2位 モード2パクチ会

関東

■アイアイ駅南店(茨城)

◇第4回ガンダムDX2on2大会 9/14・26名
優勝：あ(イナバ/陸戦ガンダム、バルキャン/ガンダム)

◇第3回SCR公認ポイントランキング大会 9/15・12名
優勝：NOB1(アイヴィー)

◇第3回VFRカップ戦アイアイ駅南店杯(5on5) 9/22・160名
優勝：フォーメーションブリティ(ちび太/リオン、マッスルサラ/サラ、ゲリラ/アオイ、五郎武千歳/パイ、エド/ラウ)

◇第5回ガンダムDX2on2大会 9/28・16名
優勝：あ(イノラン/シャアゲルググ、テツ/ジム)

◇第6回GGXX大会(3on3) 9/29・72名
優勝：聖萌えD学院一期生@三才ですけど～(凪緒/ディズィー、十六夜/ディズィー、死にかけた堕天使/ディズィー)

◇第9回VFRポイント戦in水戸(3on3) 10/5・27名
優勝：ビルジー一択(ダイナマイト関西/アキラ、ゲソ/シュン、ふにふにキック/アオイ)

◇第4回SCR公認ポイントランキング大会 10/6・12名
優勝：NOB1(アイヴィー)

■アミュージアム前橋店(群馬)

◇GGXX大会 9/28・32名
優勝：のびる(エディ、ジョニー)
2位 ピゲ 3位 仮

■PLABO前橋店(群馬)

◇ソウルキャリバーII 2ndbattle 9/22・16名
優勝：内藤マレ(ナイトメア)
2位 シャマラン

◇バカ王選手権9月 9/29・12名
優勝：関口
2位 赤狼

■BIGAPPLE(埼玉)

◇第14回ガンダムDX通常大会 9/22・32名
優勝：国産馬牛(シャアゲル、アッガイ)
2位 彼女募集中 3位 キター(ﾟ∀ﾟ)ー!!

◇第14回ガンダムDX格闘大会 9/22・32名
優勝：キセノン(ギャン、ゴッグ)
2位 大中将 3位 株式会社toto

◇第9回VF4大会 9/28・107名
優勝：DAI@荒氏(アキラ)
2位 ゆい 3位 U CAN'T SAY NO!

■ゲームセンターリンリン(埼玉)

◇第2回GGXXランバト2 9/14・12名
優勝：FBI(ファウスト)
2位 RAY 3位 Ach

◇第3回GGXXランバト2 9/28・15名
優勝：ぽぶ(カイ)
2位 FBI 3位 Y-R

◇第2回VF4EVO大会 9/7・15名
優勝：ジョリーロジャー(ジャッキー)
2位 U CAN'T SAYNO!
同率3位 みさき、アルファ

◇GGXXランバト2大会 9/7・12名
優勝：FBI(ヴェノム)
2位 aopi 3位 RAY

■優姿羅(埼玉)

◇鉄拳4大会 9/14・16名
優勝：みのり(シャオユウ)
2位 jun 3位 K

◇KOF2001大会 9/28・24名
優勝：さばんや(クラーク、ハイデルン、リョウ、舞)
2位 TOMO 3位 チグリ

■セガワールド飯能(埼玉)

◇GGXX食欲の秋大会 9/29・25名
●Aクラス
優勝：alakatz(ポチョムキン)
2位 GHQ=時代 3位 RSJ
●Bクラス
優勝：戸田 和也(カイ)
2位 AYA 3位 ぶ～

■ゲームセンターDEEP(千葉)

◇第1回VF4EVO大会 10/6・22名
優勝：毒ガス王子(ウルフ)
2位 南極 3位 お子さま

■セガワールド成田(千葉)

◇ガンダムDX大会in成田 9/16・32名
優勝：JRセガ(松丸 亮/ドム、山倉繁範/ゾック)

■大久保アルファステーション(東京)

◇GGXX The 1st.GIG ～三和杯～予選一般 9/22・21名
優勝：ネモ(ファウスト)
2位 MIU 3位 LAS

◇GGXX The 1st.GIG ～三和杯～予選レディース2on2 9/23・12名
優勝：本名が女の子らしいんです(たつみ/ミリア、MREI/ディズィー)
2位 紙装甲チーム、逝きます
3位 まとまるくん

◇第6回Cvs.S2トーナメント 9/29・12名
優勝：いなば(K・サガット、ライデン、ギース)
2位 なべ 3位 M子@休日出勤

■原宿ゲームダブルエックス(東京)

◇ポプ7ポイントラリー 10/27・12名
優勝：ヒラバヤシ
2位 まゆ 3位 OTA

■パワースティック(神奈川)

◇Cvs.S2 9/16・12名
優勝：宮崎(C・豪鬼、モリガン、E.本田)
2位 なりチキ 3位 yosni

◇ガンダムDX2on2 9/22・38名
優勝：司令サマ、ヨ(ガンダム、ジム)
2位 フラーレン、アヤッ

◇GGXXシングルVol.2 9/29・47名
優勝：KYO(イノ)
2位 北辰 3位 肉Q

◇ポップン8バトル 10/6・20名
優勝：あおい、ランプ
2位 野々村、イスミ

中部

■プラボ新潟店(新潟)

◇第15回スト III 3rd2on2大会 9/7・36名
優勝：CYA、TKP(リュウ、ダッドリー)
2位 リンゴ、カナリア
3位 わたR、BUY

◇第1回ソウルキャリバーII大会 9/14・22名
優勝：りん(シャンファ)
2位 IB 3位 じろ

◇第3回GGXX大会 9/21・18名
優勝：あなご(ジョニー)
2位 1-A 3位 けい

◇第14回Cvs.S2大会 9/22・22名
優勝：ケン(豪鬼、リュウ、ブランカ)
2位 BUY 3位 毒アンテナ

◇第2回VF4EVO2on2大会 9/28・36名
優勝：デイトナ会長、不動(ラウ/王者、カゲ/猛者)
2位 チスケスペシャル、すぐる
3位 逆棲力、キャバリーノ

■ゲームセンターGLAD(新潟)

◇GGXXシングル大会 9/8・32名
優勝：VZR(イノ)

◇ヴァンパイアセイバー大会 9/15・12名
優勝：ZAB(ザベル)

◇GGXXシングル大会 9/22・32名
優勝：ミュウレタス(エディ)

■タカラ島古町店(新潟)

◇ビートマニアIIDX7thランバト 9/19・15名
優勝：TNKA
2位 Tkm Teamなまこ 3位 ADA

■ゲームインさんしょう新庄店(富山)

◇VFR 3on3真・北陸最強列伝 9/21・24名
優勝：チームセリエA(クレオパトラ大先生/アオイ、2番セカンド和田/ラウ、ライトニングブラスト/ジャッキー)
2位 チームフェラチョンペ

■レイディビートル(長野)

◇第2回ソウルキャリバーII大会 9/21・12名
優勝：Cres(タリム)
2位 宮沢

■アミューズメントパークNASA(長野)

◇第2回GGXX大会 9/8・24名
優勝：NOI(イノ)
2位 うめダンディー 3位 CGM

近畿

■ネオアミューズメントスペース a-cho(京都)

◇第6回GGXXランバト 9/5・46名
優勝：からく(梅喧)
2位 鷲見 3位 カズキ

◇第23回ZERO3ランバト 9/8・35名
優勝：円町かりん(かりん)
2位 SHINYA 3位 ネコノヒ

◇第5回VF4EVOランバト3on3 9/14・54名
優勝：はぐれ組(ZAP/ジェフリー、おにっさ/ベネッサ、ぶんぶん蜂/アオイ)
2位 旧アビ連

◇GGXX全国大会 a-cho店舗予選 9/15・108名
優勝：SLAN(ジョニー)
2位 バブ

◇GGXXエキシビジョン 9/15・16名
優勝：持田(ミリア)
2位 バブ 3位 乱レボ

◇第7回GGXXランバト 9/19・48名
優勝：火九(アクセル)
2位 からく 3位 エターナル

◇第8回GGXXランバト 10/3・47名
優勝：カズキ(ファウスト)
2位 乱レボ 3位 火九

◇第6回VF4EVOランバト3on3 10/6・30名
優勝：DのDはDQNのD(D/ラウ、いちろうた/カゲ、八百一/アキラ)
2位 新・大人の風格

■大宮ゲームプラザ(京都)

◇ZERO3全国大会 Ultimate ZERO III 9/21,22
●個人戦・87名
優勝：メダル(豪鬼・埼玉)
2位 VER(東京) 3位 西川ロダルシム(埼玉)
●ゲーセン対抗・88名
優勝：a-cho永パFIVE(円町かりん/かりん、永パッチ/コーディー、ネコノヒ/サガット、ろみぃ/バルログ、うし/ソドム・京都a-cho)
2位 モンテそこらへんの寄せ集め(大阪モンテカルロ)
同率3位 遊's デイトナ連合(埼玉西川 口遊's・賞デイトナ)、花右京メイド隊名古屋支部(名古屋名駅KING)
●3on3・105名
優勝：あのラウンドは取れていたはず(円町かりん/かりん・京都、待ちナッシュ/ナッシュ・大阪、アサバ/豪鬼・大阪)
2位 アライドンがんばる！
3位 Sクラス!? 我々クラスには勝てませんが(何か?)

■チャレンジャーアバパ天神橋店(大阪)

◇第12回ガンダムDXタッグトーナメント 9/1・24名
優勝：プッチンプリン
2位 塩焼きポテト 3位 ビッグバード

■チャレンジャーGAMGAM店(大阪)

◇第8回SCNソウルキャリバーII大会・20名
優勝：百日紅D.G(タリム)
2位 あぶあぶ 3位 第四香薬師

◇第8回SCNソウルキャリバーII 3on3・18名
優勝：確反入れないヤツはカス(京橋刹那/カサンドラ、百日紅D.G/タリム、こってりんこ/ヴォルド)
2位 ガンバレードマーチ

◇第9回SCNソウルキャリバーII大会・18名
優勝：第四香薬師(キリク)
2位 APP 3位 赤ヴォルド

◇第9回SCNソウルキャリバーII 3on3・15名
優勝：あぶあぶ(あぶあぶ/ナイトメア、第四香薬師/キリク、APP/アイヴィー)
2位 5121人招待!?

◇第10回SCNソウルキャリバーII大会・22名
優勝：腹素子(タキ)
2位 京橋刹那 3位 アスタロスの部品

◇第10回SCNソウルキャリバーII 3on3・24名
優勝：こってりんことヨシミツ・これ最強(ハメ)(ドン・ぱんちょ/タリム、百日紅D.G/タリム、APP/アイヴィー)
2位 ジョンブル

◇第1回SCNソウルキャリバーII大会Cランク以下限定戦・17名
優勝：H.S(マキシ)
2位 ACQUA 3位 赤ヴォルド

◇第11回SCNソウルキャリバーII大会・27名
優勝：京橋刹那(シャンファ)
2位 こってりんこ 3位 APP

◇第11回SCNソウルキャリバーII 3on3・27名
優勝：あぶあぶ(第四香薬師/キリク、あぶあぶ/ナイトメア、自動人形/アイヴィー)
2位 せつなは20メセタ

■チャレンジャー土居店(大阪)

◇第2回VF4EVO大会 9/22・12名
優勝：大西(ウルフ)
2位 ばいっぱげ

■チャレンジャー関大前店(大阪)

◇GGXX大会 9/14・28名
優勝：メンチョロー(ポチョムキン)
2位 ミラコナ 3位 ABE

◇ソウルキャリバーII大会 9/21・13名
優勝：第四くん(キリク)
2位 こってりんこ 3位 腹素子

◇GGXX大会 9/28・21名
優勝：西京極の男(チップ)
2位 テポドン 3位 シモセ

■キャノンショット(奈良)

◇GGXX大会 9/8・32名
優勝：結夜
2位 えぬ

■ミルカトルト加納店(和歌山)

◇兎大会ファイナル 9/13・15名
優勝：KEN5(ユキヒョウ)
2位 獄

◇ソウルキャリバーII大会 9/14・12名
優勝：ZAMU(ミツルギ)
2位 三石業界裏情報

◇ポップン大会鍋女子オンリー編 9/15・15名
優勝：秋吉暁
2位 まみむめ藻

◇ポップン大会鬼道の狂宴編 9/15・16名
優勝：MST(鬱ニャミ)
2位 LCB

◇DDRMAX2シングル部門 9/15・14名
優勝：もんじ
2位 おKEIはん

◇DDRMAX2ダブル大会 9/15・13名
優勝：MAPPY
2位 おKEIはん

◇GGXX 3on3 9/21・36名
優勝：十字軍
2位 オペレーション激流島+おまけ

◇VF4EVO 3on3 9/21・54名
優勝：魚屋本願 亜流会
2位 両手に華

◇月例VO4大会 9/28・18名
優勝：汚れきった英雄(アファC/フェイエンVH)
2位 前イタ

■K-CAT紀ノ川店(和歌山)

◇ガンダムDXタッグトーナメント 9/29・18名
優勝：ワレラニテキナシ
2位 ネコ・イヌ 2位 ・・・

中国・四国

■アミューズメントファンタジスタ(岡山)

◇第4回VF4 3on3大会 9/14・24名
優勝：入院こぶくろ(らんぶらあ/アオイ、みくり/カゲ、ヨドリバジャッキー/ジャッキー)
2位 入院ぶくろ 3位 白壁女学院

◇第3回GGXX大会 9/22・23名
優勝：あおのり(ポチョムキン)
2位 高山 3位 マッチン

◇第6回VF4EVO大会 9/28・16名
優勝：アルマジロ弟(リオン)
2位 カタナ 3位 パチもん

◇第7回VF4EVO大会 10/5・18名
優勝：さご(リオン)
2位 ガチャ 3位 フラミンゴ

◇第4回Cvs.S2大会 10/6・12名
優勝：ゲマ(A・ロレント、庵、京)
2位 大下 3位 ハットリ

■ゲームステージビート(香川)

◇第14回鉄拳4大会 9/22・16名
優勝：先生(ジュリア)
2位 すいか 3位 神威

九州・沖縄

■MAHODO(福岡)

◇ガンダムDXランダム大会 9/7・24名
優勝：ククルス・ドアン、ポチ
2位 エセ、ギャスプレス
3位 ゾックキング、ゾッククィーン

◇Cvs.S2 2on2大会 9/15・66名
優勝：削る方削られる方(犬弟子KFG、Aロレ)
2位 スポラの軍人さん 3位 白山スポラ会

◇GGXX3on3大会 9/21・76名
優勝：二人で十分だ(梅ちゃん/梅喧、P・ROSIN/ファウスト)
2位 遊遊楽 3位 降り注ぐ汗と激しい健康

◇VF4EVO大会 10/5・12名
優勝：イタマエ(ジェフリー)
2位 ヒョードウ 3位 コスモピア

■コスモパーク アカトンボ西新店(福岡)

◇鉄拳4大会 9/22・26名
優勝：酒井健(スティーブ)
2位 重富英輪 3位 吉田有佐

■スーパーアカトンボ香椎店(福岡)

◇鉄拳4 3on3 9/29・15名
優勝：チームやおない(海賊/ロウ、おっさんエディ/ニーナ、軍鶏/仁)

■プラボ浦上店(長崎)

◇第1回ソウルキャリバーII大会 9/8・16名
優勝：まるるん(ヴォルド)
2位 びィ@O.A.C 3位 GOH

◇第9回鉄拳4大会 9/21・15名
優勝：RAN(平八)
2位 シャラ 3位 すな

◇GGXX大会 9/29・19名
優勝：KEN(ディズィー)
2位 カサイ 3位 PLU

■ゲームプラザ白山(熊本)

◇鉄拳4トーナメントバトルVol.16 9/7・17名
優勝：シュウエイ(リー)
2位 バスター

◇GGXX全国大会店舗予選 9/14・86名
優勝：H.S(ファウスト)
2位 やん

◇ソウルキャリバーII 3on3 Vol.1 9/15・36名
優勝：ワッカ(ガッツ/タキ、オリバー・かーん/アスタロス、ミチャーソ/カサンドラ)
2位 勃起組

◇鉄拳4ランダム2on2 9/21・14名
優勝：ブルーフレンド、コヴァ(リー、仁)
2位 バスター、HIDE

◇GGXXトーナメントバトル Vol.4 9/27・24名
優勝：YOU@MFC(梅喧)
2位 ジョーカー

◇ソウルキャリバーIIトーナメントバトルVol.3 9/28・28名
優勝：BLT-爆裂王(タリム)
2位 まるるん

ゲームセンター イベントリスト
GAME CENTER IVENT LIST

※掲載のイベントは予定のものも含まれています。詳しくは各店舗にお問い合わせください。

新潟県

★プラボ新潟店
新潟市湿之内南2-19-14 和合ビル1F ☎025-245-9631
11/2 20:00 第17回ストⅢ3rd大会
◆参加無料、2on2バトル
11/3 20:00 第16回鉄拳4大会 ◆参加100円
11/9 20:00 第3回ソウルキャリバーⅡ大会
◆参加100円
11/16 20:00 第6回ZERO3大会
11/22 20:00 第16回CAPCOM VS. SNK2大会
◆参加100円
11/23 20:00 第5回GGXX大会 ◆参加100円
11/30 20:00 第4回VF4EVO大会
◆参加100円、2on2、称号持ちは参加無料
※すべて受付は19:00～

★タカラ島古町店
新潟市古町通8番町1493 ☎025-222-5375
未定 17:00 ビートマニアⅡDX8thスタイルランバト
※詳細は http://www.geocities.co.jp/playtown-knight/4910 参照

★タカラ島プラーカ店
新潟市笹口1-2 プラーカ2-6F ☎025-240-2318
11/10 14:30 ポップン8大会「pop'n century11」
◆参加無料、ルール当日発表、受付13:30～

★ゲームメイト
新潟市花園1-1-1 ☎025-248-6088
毎水曜 19:00 KOF2002トーナメント大会
◆受付18:00～、キャラ変不可、参加100円

★ゲームセンターGLAD
長岡市城内町1-2-6 ☎0258-36-7737
http://www4.kiwi-us.com/~glad
11/2 14:00 ヴァンパイアセイバー大会
11/3 14:00 CAPCOM VS. SNK2大会
11/4 14:00 KOF2002大会
11/9 14:00 GGXXシングル大会1
11/10 14:00 GGXXシングル大会2
11/17 14:00 ポップン8大会
11/22 21:00 ZERO3ばんNIGHT大会
11/23 14:00 GGXXレディース大会 ◆女性限定
11/24 14:00 GGXX2on2大会

★アミューズメントパークNASA
長野市高田五反田1720 ☎0263-39-4000
11/10 13:00 CAPCOM VS. SNK2大会
11/24 13:00 KOF2002大会

富山県

★ゲームインさんしょう新庄店
富山市荒川3-16 ☎076-422-1115
http://www.gamein-sanshou.jp
11/23 19:30 VF4EVO VFR賞・北陸最強列伝
◆敗者復活無し、トーナメント

石川県

★ハイテクセガJR金沢
金沢市南安江町甲2-1番地 ☎076-260-3844
11/3 17:00 GGXXレディース大会
◆女性であること(自己申告制)
11/17 17:00 GGXX大会
◆北陸でGGXXはここ！女性プレイヤーもいるよ！

長野県

★レイディビートル
松本市中央2-1-10 ☎0263-39-4000
http://www.h5.dion.ne.jp/~l_beetle
11/2 ---- 第3回ソウルキャリバーⅡ大会
◆VFより人気あるかも!?
11/9 ---- 第6回GGXX 2on2大会
◆再び2on2大会 最強TAGを組め！
11/16 ---- マーヴル VS. カプコン2大会アゲイン
◆ルール未定
11/30 ---- 第2回KOF2002大会
◆ボタン配置は_字型

愛知県

★ユーファクトリー豊明店
豊明市三崎町丸の内1-7 ☎0562-92-9262
11/3 14:00 KOF2002発売記念！ シングル&3on3大会
◆一人から参加可能、参加無料！

北海道

★アミュージアム麻生
札幌市北区北40条西4-1-1 パボッツ麻生1F ☎011-736-6166
11/2 16:00 ストⅢ3rd大会
11/3 15:00 ギタフリ8th大会
18:00 ソウルキャリバーⅡ大会
11/4 15:00 ガンダムDX大会
11/10 16:00 KOF2002大会
18:00 VF4EVO大会
11/17 15:00 ドラマニ7th大会
19:00 オラタン5.66大会
11/23 16:00 GGXX大会
11/24 15:00 ポップン8大会
18:00 鉄拳4大会
毎土曜 18:00 VO4大会
※詳細は店頭にて発表、すべて参加費100円

茨城県

★アイアイ駅南店
水戸市桜川1-4-10 ☎029-221-1001
http://www.aiai-group.com/top.htm
11/9 22:00 第11回VFRポイント戦in水戸(3on3)
11/10 13:30 第9回GGXX大会(3on3)
◆GGRポイント戦形式
11/16 19:00 第7回ガンダムDXタッグ大会
11/17 15:00 3年ぶりの大会!! ストⅢ3rd大会
11/23 22:00 第12回VFRポイント戦in水戸(3on3)
11/24 13:30 第1回GGXXレディース大会(2on2)
13:30 第10回GGXX大会(3on3)
◆GGRポイント戦形式

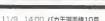
★スキッパーズ日立店
日立市幸町1-11-1 YBビル1F ☎029-427-3939
11/9 13:00 "struggle" DDRMAX2大会
◆http://www.geocities.co.jp/HeartLand-Sakura/7147/struggle_top.html参照
11/16 14:00 ビートマニアⅡDX8thスタイル茨城最強戦(仮) ◆詳細は店内にて告知
11/23 14:00 ストⅢ3rdトーナメントバトル1st
◆詳細は店内にて告知
11/30 15:00 ソウルキャリバーⅡトーナメントバトル1st
◆トーナメント戦と野試合での連勝数勝負を開催予定

栃木県

★PLABO宇都宮店
宇都宮市鶴瀬町1606-1 ☎028-638-5011
11/9 17:00 パカパカパッション2達人決定戦R
◆くじ引きで曲選択、対戦相手の演奏パートを指定
11/10 17:00 テクニクビート家庭用発売記念
◆スコアトライアル、使用キャラは任意、キャラ別集計アリ
11/17 17:00 ZERO3祭 ◆使用キャラIZM制限無、永久・即死コンボ使用OK
11/23 17:00 湾岸ミッドナイト 湾岸最速の車を追え！
◆使用車種の途中変更不可
11/24 17:00 頭文字D 秋名最速の車を追え！
◆使用車種の途中変更不可、コースはくじ引き

群馬県

★アミュージアム前橋店
前橋市国領町2-200-6 ☎027-237-4234
11/9 19:00「あんた……背中が煤けてるぜ」KOF2002大会 ◆定員32名
11/23 19:00「おまえはすでに萌えている……」GGXX大会 ◆個人戦、定員32名
11/30 19:00「強い奴に会いに行く！ 2002秋」ストⅢ3rd大会 ◆個人戦、定員32名

★プラボ前橋店
前橋市天川大島町3-3-6 ☎027-223-7773
11/3 16:30 GGXX！ 4th Contact！
◆2本選手、トーナメント

11/9 14:00 バカ王選手権10月
◆パカパカにおけるランダム曲・パートバトル
11/10 16:30 KOF2002 あれから8年経ちました
11/17 16:30 ソウルキャリバーⅡ The「新」第2幕
◆3本先取、タイムリリース使用可

埼玉県

★ゲームセンターリンリン
熊谷市拾六間725-1 ☎048-533-3054
11/2 18:00 侍魂アスラ斬魔伝大会
20:00「俺たちにはあまり関係ないけどプチ全国大会前日です」VF4EVO大会
11/9 20:00「ミリアのTシャツは素晴らしい」GGXXランバト4
11/16 18:00 ZEROⅡ大会
20:00「VerUPするって本当ですか？」VF4EVO大会
11/23 20:00「ミリアの生足は最高だ！」GGXXランバト4
11/30 18:00「君はフォルキャン無しで出来るか？」GGX大会 ◆フォルトレスキャンセル無し
20:00「イベントクエストでちび太にやられました」by 店員C VF4EVO大会
※詳細はすべて当日発表、当日参加のみ、参加無料

★ゲーム&カラオケ遊々
坂戸市南町3-1 ☎0492-84-1234
11/3 10:00 対戦格闘ゲームフリープレイ ◆20時まで
11/17 12:00 音楽ゲームフリープレイ ◆18時まで
※ガンダムDX、ポップン、DDR大会定期開催中!!

★婆娑羅
所沢市小手指町1-43-2 黒田ビル1F ☎042-929-6333
11/9 18:00 VF4EVO大会 ◆キャラ固定
11/16 18:00 GGXX大会 ◆キャラ固定
11/23 18:00 KOF2002大会 ◆キャラ固定

千葉県

★ゲームセンターB-1
柏市旭町1-1-16 中綺ビルB1 ☎0471-44-5597
11/24 17:00 KOF2002大会
毎土曜 19:00 GGXXランバト
毎土曜 16:00 ソウルキャリバーⅡランバト
毎土曜 19:00 VF4EVOランバト
毎土曜 21:00 ストⅢ3rdランバト
毎日曜 15:00 ガンダムDXランバト

★ゲームセンターDEEP
習志野市大久保1-17-11 ☎047-493-7537
11/3 20:00 第2回VF4EVO大会 ◆キャラ変不可

東京都

★GAME NEWTON
板橋区志村3-24-3 ☎03-3558-9766
11/10 12:00 ストⅢ3rdクーペレーションカップVol.2
◆5on5、チーム内は3キャラ以上で構成すること
11/24 12:00 VF4EVO VFRポイントランキング戦
◆3on3のポイントランキング

★GAME in ナミキ
世田谷区松原2-27-14 ☎03-5300-5747
11/3 12:00 プロギア2.7億ビデオがあなたの手に!? 第3回シューティング祭り ◆23:00まで
11/23 18:00 格闘ゲームフリープレイ ◆23:45まで

★大久保アルファステーション
新宿区百人町2-17-2 アルファビル ☎03-5330-8595
http://www.alpha-st.co.jp
11/2 15:00 GGR主催「GGXX The 1st GIG～三和電子杯～」決勝大会 ◆GGR公式ルール
11/3 15:00 KOF2002ランバト第9期2節
◆参加無料、5週かけてチャンピオンを決定
11/10 16:00 マーヴル VS. カプコン2ランバト第5期2st
◆参加無料、5週かけてチャンピオンを決定
11/17 15:00 KOF2002ランバト第9期3節
◆参加無料、5週かけてチャンピオンを決定
11/24 15:00 第1回ウィニングイレブン アーケードスタイルワールドカップ大会
◆参加無料、カード使用可

★原宿ゲームダブルエックス
渋谷区神宮前1-17-1 ル・ポンテビル2F ☎03-3405-4379
11/17 13:00 一蓮托生ポップンペアマッチ大会
◆7のバトルモード使用、フリー登録者は当日抽選
11/17 13:00 第5回ポップンイラストコンテスト
◆カラー、モノクロ、CG可、郵送OK、詳細は店員まで

★アムネット五反田店
品川区西五反田1-27-5 NA五反田ビル ☎03-3495-2183
11/8 19:00 VF4EVO大会inAMNET
◆参加無料、当日受付、定員16名

★新宿第一ゲームオスロー
新宿区歌舞伎町1-22-7 ☎03-3209-5517
11/24 20:00 VF4EVO大会 ◆公式ルール

神奈川県

★ゲームファンタジア茅ヶ崎店
茅ヶ崎市新栄町7-5 エメラルドプラザ1F ☎0467-87-8802
http://www.gamefantasia.jp/index.html
11/2 14:00 CAPCOM VS. SNK2大会
11/10 14:00 GGXX大会 ◆定員32名
11/17 14:00 KOF2002大会
11/24 17:00 VF4EVO大会

★ゲームプラザ ニューヨーク大船
鎌倉市大船1-22-6 大船会館2F ☎0467-44-0027
11/10 14:00 KOF2002個人戦
16:30 KOF'98ランバト第2期・11R
11/23 14:00 マーヴル VS.カプコン2大会
16:30 ストⅢ3rd大会
11/24 16:30 KOF'98ランバト第2期・12R
※すべて参加100円、ランバト終了後にフリープレイタイム有

★パワースティック
鎌倉市大船1-23-7 第52東京ビルB1 ☎0467-43-3034
http://www.powerstick.net
11/3 18:00 ガンダムDX 2on2 ◆当日受付17:00まで
11/10 15:00 GGXXランバト2R ◆受付当日14:00まで
11/17 15:00 KOF2002シングルマッチ
◆受付当日14:00まで
11/23 18:00 ガンダムDX 2on2 ◆当日受付17:00まで
11/24 15:00 GGXXランバト3R ◆受付当日14:00まで

★コンピューターランド小田急相模原店
座間市相模ヶ丘1-24-14 村田ビル1F ☎042-746-6876
11/16 13:00 ZERO3大会 第2回小田急相模原杯
◆受付12:45まで、参加費300円、大会前後にフリープレイ有

鳥取県

★スーパーヒーロー倉吉
倉吉市見日町633 ☎0858-23-5255
11/2 20:00 第5回VF4EVO 3on3大会
11/3 17:00 KOF2002大会
11/4 20:00 ビートマニアⅡDX8thスタイル大会
11/16 20:00 第3回VF4EVO 2on2大会

岡山県

★アミューズメントファンタジスタ
倉敷市玉島爪崎162 ☎086-523-6555
http://www.am-fantasista.com/
11/3 20:00 第8回VF4EVO大会
◆VFRポイントランキング1on1
11/4 15:00 第1回マーヴル VS. カプコン2大会
11/10 15:00 第1回KOF2002大会
11/17 15:00 第5回GGXX大会
11/23 20:00 第6回VF4EVO 3on3大会
◆VFRポイントランキング3on3
11/24 15:00 第4回CAPCOM VS. SNK2大会
※詳細はHPにて

広島県

★スペースV1廿日市
廿日市市本町4-23 ☎0829-34-3311
http://www.koue.co.jp/V1.
11/3 17:00 KOF2001大会
11/9 16:00 ポップン7大会 ◆変則トーナメント
11/10 18:00 GGXX大会
11/17 18:00 バーチャストライカー2002大会
11/24 18:00 VF4EVO大会

香川県

★ゲームステージビート
高松市花ノ宮町 ☎087-868-6007
11/2 19:00 ビートマニアⅡDX8thスタイル大会
◆課題曲2曲をランダム選択、平均%で勝負
11/24 19:00 第16回鉄拳4大会
◆1キャラ使用固定の勝ち抜きトーナメント

福岡県

★MAHODO(マホードー)
北九州市八幡西区折尾1-12-14 1F ☎093-695-0632
11/2 19:00 KOF2002大会
11/3 15:00 CAPCOM VS. SNK2 3on3大会
11/9 18:00 ギタドラセッション大会
◆ギター8th、ドラム7th使用
11/16 19:00 頭文字D「上級コース」大会
11/17 19:00 ガンダムDX格闘大会
11/23 19:00 ウメハラ来店! GGXX大会
11/24 16:00 CAPCOM VS. SNK2 ウメハラ4時間組み手
11/30 19:00 VF4EVO大会
※すべて参加費100円、詳細は店頭にて

★コスモパーク アカトンボ西新店
福岡市早良区西新4-7-7 ☎092-844-6553
11/24 16:00 KOF2002大会 ◆チーム固定

★スーパーアカトンボ香椎駅前店
福岡東区香椎駅前1-10-10 ☎092-682-0555
11/16 18:00 KOF2002大会 ◆参加100円、チーム固定

★トンボ大橋駅前店
福岡市南区大橋1-9-1 ☎092-553-1081
11/17 19:00 KOF2002ゲーム大会 ◆トーナメント

★ハイパーメッセ
北九州市小倉南区北方4-6-7 ☎093-963-7770
11/1 20:30 スト3rd大会 ◆トーナメント方式
11/8 20:30 KOF2002大会
◆未入荷の場合KOF2001大会「送別会」
11/15 20:30 頭文字Dチームバトル3on3大会
11/22 20:30 GGXX大会
11/29 20:30 VF4EVO大会
12/6 20:30 KOF2002大会
12/13 20:30 CFAS大会
◆未入荷の場合はCAPCOM VS. SNK2大会

長崎県

★プラボ浦上店
長崎市中園町6-23 ☎095-848-2223
11/3 15:00 第2回ソウルキャリバーⅡ大会
◆参加100円
11/10 15:00 第5回GGXX大会 ◆参加100円
11/16 19:00 第4回VF4EVO大会 ◆参加100円
11/24 15:00 第1回KOF2002大会 ◆参加100円

熊本県

★ゲームプラザ白山
熊本市九品寺5-15-7 ☎096-362-2711
11/2 21:00 鉄拳4トーナメントバトルVol.17
◆予選はリーグ、決勝はトーナメント
11/9 20:00 ソウルキャリバーⅡトーナメントバトルVol.6
◆予選はリーグ、決勝はトーナメント
11/16 20:00 GGXX 3on3チームバトルVol.2
◆3人1組の勝ち抜き制チーム戦

滋賀県

★ビクトリヤ
大津市栄町6-29 ☎075-251-2323
毎水曜 19:00 VF4EVO大会
毎水曜 20:00 GGXX大会

★セガアリーナ浜大津
大津市浜町2-1 浜大津アーカス内 ☎077-523-7015
11/3 14:30 第9回頭文字D大会 ◆ブースト有り、カード必須
11/10 14:30 第10回CAPCOM VS. SNK2大会
◆レシオマッチ、キャラ固定、トーナメント
11/16 15:00 VF4EVO関西大会 関西決闘勝負
◆参加100円、アクセスカード必須
11/17 15:00 第1回麻雀MJ大会 ◆カード必須
11/24 14:30 第6回GGXX大会
※大会に関する詳細は店舗まで

京都府

★下鴨ヒーロータウン
左京区下鴨高木町46 ☎075-712-4367
11/2 16:00 ガンダムDX大会(フウキ杯予選)
11/16 16:00 KOF2002大会(フウキ杯予選)

★ネオアミューズメントスペースa-cho
京都市中京区寺町通四条上る東大文字町302-303 A-Breakビル2F
☎075-251-2323
10/31 19:00 第10回GGXX a-choランバト
11/9 15:00 ガンダムDX 2on2大会
◆サイド限定、高コストX2、ガンタンク、ゾックは不可
19:00 第8回VF4EVOランバト1on1 ◆参加100円
11/10 15:00 第25回ZERO3ランバト
11/14 19:00 第11回GGXXランバト
11/16 13:00 頭文字D大会
19:00 スト3rd大会 ◆勝ち抜き2on2
11/17 15:00 VF4EVO若葉杯
◆段位以下、勝率55%以下、50試合以上所有カードで参加
17:00 第9回VF4EVOランバト1on1 ◆参加100円
11/24 12:00 GGXX 3on3大会 ～ブレ闘劇杯～
◆闘劇と同ルールで開催、チーム内同キャラ禁止
11/28 19:00 第12回GGXXランバト
イベントHP■http://www.mfr.jp/acho/

★西院コットンクラブ
京都市右京区西院三蔵町12 ☎075-316-2675
11/2 15:00 KOF2002大会(フウキ杯予選)
11/3 17:00 ガンダムDX大会(フウキ杯予選)
11/9 17:00 GGXXランバト
11/16 19:00 VF4EVO大会
11/23 17:00 GGXXランバト
11/30 17:00 KOF2002大会

★ゲームスペースプラニー
宇治市広野町西裏100 ☎077-43-9030
11/2 21:00 VF4EVO大会
11/9 19:00 GGXX大会
11/16 19:00 KOF2002大会
11/23 21:00 ?(当日まで秘密)

★スーパーヒーロー山科
山科区御料鳥ノ向町2 フウキビル1F ☎075-502-5765
11/9 19:00 ガンダムDX大会(フウキ杯予選)
11/16 19:00 KOF2002大会(フウキ杯予選)
11/23 19:00 VF4EVO大会

★スターダスト
中京区新京極蛸薬師下ル東側町502 ☎075-251-5603
11/4 17:00 VF4EVO大会
11/11 17:00 KOF2002大会(フウキ杯予選)
11/18 17:00 VF4EVO大会

大阪府

★ハイテクランドセガアビオン
大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル1,2F ☎06-6645-7692
11/3 17:00 頭文字D大会
11/4 17:00 VF4EVO無料同段位戦 ◆19:00まで
11/9 17:00 GGXXランバト第4戦
11/10 12:00 VF4EVO予選直前! フリーバトル!
◆14:00まで
16:00 VF4EVO関西決闘勝負3予選
11/16 16:00 WCCFトレーディングイベント
11/23 17:00 VO4フリーバトル ◆19:00まで
11/24 15:00 GGXXランバト第5戦

★チャレンジャーGAMGAM店
吹田市岸部南1-24-9 ☎06-6317-0433
http://www.challenger-am.com/
毎日曜 16:00 SCNソウルキャリバーⅡランク別戦
◆Cランク以下限定戦、初参加者にお奨め
毎日曜 18:00 ソウルキャリバーⅡ大会(個人戦)
◆決勝戦はSCNサイトで動画公開!!
毎土・日 10:00 VF4EVOフリーイベント
◆600円で半日フリー、祭日も開催、~23:00まで
----- ----- ソウルキャリバーⅡ3on3タクティクスバトル
◆第2、第4日曜日の個人戦終了後開始
----- ----- ソウルキャリバーⅡランク昇格戦
◆第1、第3日曜日の個人戦終了後、上位ランク者との指名戦
11/4 17:00 JURIちゃん来店希望! 第1回KOF2002大会
11/23 10:00 ゲームの日フリーイベント
◆対戦ゲームが600円で半日フリープレイ

★チャレンジャー関大前店
吹田市千里山東1-14-2 ☎06-6389-8072
http://www.challenger-am.com
11/2 18:00 KOF2002大会
11/9 18:00 -戦-第1回SCNチャンピオンシップ予選
11/10 18:00 VO4大会by毒ガス団
11/16 18:00 GGXX大会
11/23 18:00 VF4EVO大会
11/24 16:00 VO4大会
11/30 18:00 KOF2002大会
※すべて参加無料

★チャレンジャーアババ天神橋店
大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F ☎06-6357-6677
11/2 16:30 第3回KOF2002大会
11/3 16:30 第14回ガンダムDX大会
11/9 16:30 第10回GGXX大会
11/10 16:30 第2回ビートマニアⅡDX8thスタイル大会
◆ダブルプレイスコアアタック
11/16 16:30 第4回KOF2002大会
11/17 16:30 第8回CAPCOM VS. SNK2大会
11/23 16:30 第1回SCNチャンピオンシップ店舗予選
◆ソウルキャリバーⅡ大会
11/24 16:30 第2回キーボードマニア3rd大会
11/30 16:30 第11回GGXX大会
※すべて当日10:00～16:00まで受付、参加無料

★チャレンジャー土居店
守口市土居町8-11 ☎06-6994-7476
11/10 17:00 第1回KOF2002大会
11/24 18:00 第3回VF4EVO大会

★チャレンジャー追手門店
茨木市西安威1-5-21 ☎0726-43-4444
http://www.challenger-am.com
11/2,3 9:00 追手門店FREEイベント
◆詳細はHP参照、9,10,16,17,23,24日も開催
11/1 13:00 ソウルキャリバーⅡ大会
◆当日受付、参加無料
11/8 16:00 KOF2002大会 ◆当日受付、参加無料
11/15 13:00 GGXX大会 ◆当日受付、参加無料

★ゲームプラザ OKAⅢ
高槻市城北町2-11-2 ☎0726-71-5123
11/2 13:30 第1回ドラムマニア7th大会
11/3 13:30 第6回ポップン8大会
11/4 13:30 第5回ビートマニアⅡDX8thスタイル大会
11/9 13:30 第5回マーヴル VS. カプコン2大会
11/16 13:30 第3回KOF2002大会
11/23 13:30 第4回ソウルキャリバーⅡ大会
16:30 第1回ジョジョ未来編大会
11/30 13:30 第8回ガンダムDXランダム戦

★アミューズメントパークエルロフト
茨木市宇野辺1-4-3 ☎0726-23-7161
11/9 15:00 KOF2002大会
11/16 15:00 KOF2002大会
11/23 ----- フウキ杯決勝大会
◆KOF2002、ガンダムDX
毎土曜 18:00 頭文字D大会
毎日曜 15:00 ガンダムDX大会
毎日曜 21:00 VF4EVO大会

★アミューズメントギガ
枚方市西禁野2-1 ☎072-849-4161
11/1 19:00 ガンダムDX大会(フウキ杯予選)
11/16 19:00 KOF2002大会(フウキ杯予選)

★タウンスポット高槻店
高槻市西冠3-1-3 ☎0726-75-8530
11/5 20:00 ガンダムDX大会(フウキ杯予選)
11/12 20:00 KOF2002大会(フウキ杯予選)
11/19 20:00 VF4EVO大会
11/26 20:00 ソウルキャリバーⅡ大会

兵庫県

★三宮サンクス
神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5高架下404-407 ☎0742-35-3208
11/2 ----- ソウルキャリバーⅡ大会
11/4 ----- VF4EVO大会
11/9 ----- OKN杯GGXXランバト
11/10 ----- 鉄拳4、鉄拳TT二本立て
11/16 ----- ガンダムDX大会 通常・格闘二本立て
11/23 ----- ギロロ杯VO4大会
11/30 ----- VF4EVO大会
※いずれも受付17:00終了、参加無料、詳しくは店舗掲示板もしくはホームページまで
HP■http://www.aa.alpha-net.ne.jp/madeit

奈良県

★キャノンショット
奈良市二条町2-4-35-3208
11/3 18:00 VO4大会
11/4 18:00 KOF2002大会(フウキ杯予選)
11/9 22:00 第4回VF4EVOランバト
11/10 18:00 ガンダムDX大会(フウキ杯予選)
11/17 18:00 CAPCOM VS. SNK2ランバト
11/23 22:00 第5回VF4EVOランバト
11/24 22:00 VO4大会

和歌山県

★プレイシティキャロット和歌山店
和歌山市雑賀町77 ☎073-431-8559
11/2 17:00 GGXX大会 ◆16、30日も開催
11/3 17:00 ソウルキャリバーⅡ大会 ◆17日も開催
11/9 17:00 KOF2002大会 ◆23日も開催
11/10 17:00 スト3rd大会
11/24 17:00 鬼大会 ◆先着8名、ジャッカル使用不可
※すべて先着16名、当日16:00受付開始

★ゲームストリート ミルカトル加納店
和歌山市加納319-1 ☎073-476-3033
11/9 19:00 GGXXシングル戦
11/16 21:00 VF4EVO 3on3大会
11/30 19:00 GGXX 3on3大会
20:00 月例VO4大会
未定 18:00 DDR和歌山組月例集会

★K-CAT紀ノ川店
和歌山市湊1771-5 ☎073-480-5111
11/10 16:00 第9回頭文字D大会
未定 未定 ビートマニアⅡDX8thスタイル大会
毎土曜 20:00 ビンゴ大会

イベント準備会に情報を掲載してみませんか?

●大会名 ●主催者 ●参加資格
●ルール ●開催場所&日時 ●連絡先

上記項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛にお送りください。
★ユーザー主催の場合は開催場所の承諾を得た上で連絡をお願い致します。

郵送
〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル
(株)エンターブレイン
アルカディア編集部 イベント準備会 係

FAX
03-5433-7212

MAIL
location@arcadiamagazine.com

生粋の生涯ゲーマーが語る、ゲーム世代のカタストロフィ

34

Roughnecks/
DragonLEE（作文） G＝ヒコロウ（イラスト）

Joystick Troopers
ジョイスティックトゥルーパーズ

■プロフィール■
9月23日横浜アリーナ、初めてのバックステージ■■■■の中で踊るものすごい数の黄色い光。「たんぽぽがいっぱい……」号泣するカオリ。いま書いてるだけでまた泣けてきた。感動的な出来事となりました！
dragon@blue.interq.or.jp

JAMMAハーネスなんて捨てちまえ！

八方美人が出世した例は過去に一つもないわけで。

私信 ヒコロウさん、先日は待ち合わせブッチしてしまい申し訳ありません。催促の電話に出られなかった理由は『銃武者羅』ラスボスとの戦いに集中してたからです……ということでお詫びの意味を込めて宣伝を。ヒコロウさんの最新コミックス「みんなほどう？メガキューブ」がコアマガジンから絶賛発売中！ ぜひ買ってね。マジ面白いよ。このクオリティでココのイラストも、もう少し優しい絵に……以下略。

愛のボタンを連打連打！ 人生のリセットボタンも連打連打！ 連日二日酔いの頭で通勤ラッシュの青い電車に乗り込む人生ドン詰まりの俺ですが、皆さまいかがお過ごしでしょうか。ドン詰まりといえばこの前のAMショー ひどかったねえ。

いよいよメーカーとゲーセンの弱肉強食っぷりというか、新機種という高いテラ銭取っても遊んでくれるような客（経営者）しか相手にしてませんよーということですかこれは？ 何か体感ゲームの末期を見てるみたいですね。

5分でコイン1枚消費する効率じゃあみんな食っていけないからカード？ 本人認証の鍵？ ゲーム内容以外でウリの要素を作るのもいいけどさあ、最近気になっている点が二つある。

プライズ機の景品にお菓子が占める率って、何か妙に増えてない？ 史上初のお菓子プライズはナムコの「スイートランド」だと思うけど（多分）、最近はデジタルくじだろうと引きずり落としシステムだろうと、何か体[illegible]現[illegible]たよね。そういえば[illegible]していたゲーセンのイメージってプライズマシンだ。JAMMAが作る広告なんかも、言葉ではさんざん最新技術とかアミューズメントを煽っておきながら、ビジュアルはガキンチョと景品取りですか。ビデオゲーム止めて縁日でも運営してくれって。

いつものことだけど話がそれた。もちろんガキ……じゃなかったお子さまたちには罪は無いっす。AMショーの会場で感じた、あまりにも違和感がある空気にちょっと興奮してしまって。そりゃカードシステムでトレーディング要素を加えたり、遠隔地のプレイヤーと対戦できたり二者間の交流ができたりするのはイイことですよ。

でもさ、それ子供の小遣いでできることなの？

老若男女、年齢問わず楽しめるエンターテインメントという看板かかげながら、子供だまし[illegible]りと、プレイ開始に[illegible]円以上かかる最新のビデオゲーム この両方が同居するいびつな雰囲気が、どうにも受け入れられなかった。

新しい物は混乱と破壊から無理矢理生み出すなんてことは分かっている。じゃあいっそのこと、子供向けと大人向けと割り切って完全に住み分けてみてはどうか？ と思うのは当たり前のことでして。

差し当たってカードを使用するゲームなら、認証スロットにクレジットカードも入れられるようにしてさあ。対戦なら勝敗、そうでないなら一定スコアで利用枠が増減するってのはどうだ？ 上限は万券1枚ぐらいの枠で。せいぜい利子が減る、もしくは付くぐらいのレートで。対戦の場合は相手のカード利用枠からブン取れるし、そうでない個人プレイの場合はメーカー負担。脱衣麻雀やタメ無しソニックブームみたいな凶悪仕様でも絶対に文句出ないよ。おカネが絡むのは法律で禁止されてるからダメ。

（深く息を吸って大声で）月イチでジャンジャン総会するヒマがあるなら、仲のいい政治家に「風営法ゆるめて」ってお願いぐらいできるだろ！

まがりなりにも業界団体なんだからさ、打つ手なんていくらでもストックしてるんじゃないかと傍観者として期待してたんだけど、そうでもなさそうなんで感情に任せてキーボードをたたいてみました。もう、クソの役にも立たないハーネスなんて捨てちまえ！ それを使うタイトルなんて市場が望んでいないから、今回のショーがこうなったわけでしょ？ もう筐体と基板を接続するJAMMAハーネスなんて無くても誰も困らないんわけですから。少しはマシに見える家庭用のショーですら年に1回、吹雪いてるアーケードはいまだに年2回開催。この温度差は何？ こんな温度にしたのはだれ？

僕にはまるで分からない。

編集者談！ JAMMAハーネスが要らないというのは必然で、もはや時代は新JAMMA規格だからね、と的外れな突っ込みはおいといて、基板モノが少なく完成品が跋扈する時代への嘆きは確かだろう。あくまで（相変わらず？）可能性としての暴論という側面を垣間見つつも、いずれにせよそれだけのパラダイムシフトが必要なわけだ。業界団体が云々ってなことも実は手遅れて、誰かがルールブレイカーになる必要があるかと

pop'n music 9 発表記念 緊急拡大スペシャル！

ポップン女性アーティスト三人衆、“貴様シスターズ”本音クロストーク！

今回は『ポップンミュージック9』発表を記念して、
ポップン界の女性アーティスト陣、
ふじのまなみさん、新谷さなえさん、くまのきよみさんの
仲良し三人組によるスペシャルインタビューが実現！
その内容たるや、インタビュアーが不要なほどに話が盛り上がりまくって、
脱線脱線、また大脱線の連続！
お三方の意外な素顔もたっぷりと見られてしまいます。
「ポップンな関係」史上最長の取材時間を費やした
大人のセクシートークをご覧ください!!

ふじのまなみ
パーキッツのボーカル＆作詞を務める。お酒は苦手だそうで、打ち上げの席でシラフなのに指輪が割れるまでタンバリンを振るハイテンションレディ。三人娘の長女役として、トークの司会進行をバッチリこなしていただきました。

Sana
BEMANIシリーズ全般で活躍する歌姫。今回は三人娘の三女という感じのポジションのSanaさんでしたが、ボケもツッコミもできるかなりのしっかり者？　ファン待望のHP「sanacafe」は開設ホヤホヤ！
http://www.konami.co.jp/kme/sana/

くまのきよみ
natural bear＆Kiyommy＋Seiyaのボーカル＆作詞を担当。ジャストタイミングで入れる軽妙なヨコヤリが見事だが、実はシリアスな一面を持つ次女的存在。そのトークと場を常にハイテンションに保つ能力は、すでに国宝級の存在かも。

女性であり、「pop'n music Artist Collection」（くまのさんは12月リリース予定）をリリースし、さらにボーカリストで作詞家　。たくさんの共通項を持つ、仲良し三人組によるマシンガントークをお届けします！

なお、今回のインタビューには（笑）記号が付いていません。高いテンションの中、常に笑いが起きているものと思って読んでくださいね！

緊張のポップンライブと『ポップン9』のウワサ

ふじの　「ポップンアーティスト大集合!-2」、楽しかったね～。くまきよちゃんは初めてだったけど、どうだった？

くまの　女性の楽屋がオモシロ過ぎ！　桃の香りプンプンだわ、化粧中を写真に撮られるわ、着替え中に覗かれるわ、Sanaちゃんに衣装を奪われるわ……。

Sana　貸してくれって言っただけだも～ん！　くまきよちゃんが中心になって楽屋のテンションを作ってたよ、絶対。

ふじの　その修学旅行の夜のようなテンションを、みんなステージに持っていけたね。

Sana　私は盛り上がり過ぎて、パワーをステージに持っていけなかったかも……。

ふじの　楽屋で燃え尽きちゃったの!?

くまの　でも、Sanaちゃんのステージ、すごくよかったよ～。終わった後、袖にいた私のトコロに来て「あー、のど渇いた、くまきよちゃんジュースちょうだい」って、マイドリンクをグーッと飲んでくれちゃって。

Sana　緊張してて、全く覚えてない……。

ふじの　うそっ！　緊張してたの？

Sana　だって、アガりポンチなのよ。

くまの　緊張するする、私は視力がよくて、一番後ろの人まで見えるの。あの人、コスプレしてるーとか。それで舞い上がっちゃって、ウェッヘッヘッーっておかしくなってた。

ふじの　Mickeyさんが「緊張したときは、肩の力が抜けるヒゲダンスだよ」と教えてくれたの覚えてる？　ライブ前に三人で「演奏中に一度はヒゲダンスやろうよー」って約束してたのに、二人ともやらないの！

くまの　あっ！　緊張してて忘れてた！

Sana　ごめん、裏切ってた！

ふじの　オレだけかよ～。それとライブで二人は同じリストバンドしてたんだよね。

Sana　そうそう、一つのガイコツリストバンドをタスキリレーみたいな感じで。

くまの　読者の皆さん気付いてましたか？　ライブDVDで確認してくださいねー。

ふじの　ライブの話はこれくらいにして、そろそろ『ポップン9』の話でもしちゃいますか。

くまの　私はKiyommy+Seiyaで「?・?・?」という新曲を作ったよ。それから、『ときめきメモリアル』で私が村井聖夜さんと初めて競演したという思い出の楽曲をリメイクしてます。声優さんじゃなくて私が歌っています。ときメモファンの方にも感想を聞いてみたいな。

ふじの　パーキッツは三拍子の曲調がかわいらしい「Filament Circus」って曲。最近のパーキッツは元気ハジケ系が続いたので、「ストレートな明るさ」とは違った曲を入れてみたのデス。キーが高い子供声で歌っている感じかな？　みなさん、聴いてみてくださいね。

Sana　私は……どうなるのかな。

くまの　まだナイショなのね。

ポップン女性アーティスト三人衆、"貴様シスターズ"本音クロストーク！
ポップンミュージック9 発表記念拡大スペシャル

作詞家の苦悩を越え、三人娘ライブ実現か!?

ふじの　この三人には、「作詞家でボーカリスト」っていう共通点があるんだよね。

Sana　二人は作詞している時に、行き詰まったらどーしてる？

くまの　寝ちゃう。すぐ寝る。もうすっぱりやめて、一晩置いてから見直すの。

ふじの　喫茶店とかで聞いてみたりしてる。歩いている人が聞いてると想定して「あー、このおネエちゃんが聞いたら笑う詞だな」とか。Sanaちゃんはどーするの？

Sana　私は……どうだろ？

くまの　詰まった経験無いんじゃない、後から後からアイディアが沸いて。

Sana　あら、言うわね。お風呂で気分転換したり。

くまの　まーた、キレイにまとめようとしてっ！

ふじの　毒舌っ！

Sana　じゃあ、なんて言えばいいの!?

くまの　酒飲むとかさ～、男に電話するとかさ～。でも、一旦は作業を中断するんだ。

ふじの　作詞は孤独な作業だから、人と喋ったりするのが刺激になるかな。

くまの　そういえば、Sanaちゃんと電話番号交換したのに、掛けてこないよね。

Sana　だって勇気が必要じゃない？　飲みの誘いとか、確固たる目的が無いと。

くまの　そういえば、一度一緒に飲みにいったっけ。「Sanaちゃん、かわいい顔して飲んべえだなー」と思ったもん。

Sana　私は私で「この人そんな飲んでないのに、テンション高いなー」と思ってた。

Sana　この三人で飲みにも行きたいし、いろいろとやりたいよね。……三人でのライブとか！

くまの　ライブいいね！　ユニット名どうする？　みんなの頭文字を合わせて……。

ふじの　KI、SA、MA、貴様シスターズ！

Sana　キサシス、こわーっ！　いいかも！

ふじの　なんか、レディースみたいだ！

くまの　natural bear的にはいいけど、パーキッツさんやSanaちゃんはイメージ的にヤバイんじゃない？

Sana&ふじの　全然ダイジョーブでしょ！

ふじの　じゃあ、ヘッドは誰？

くまの　そりゃSana総長でしょ！

Sana　ヤダヤダ、パシリでけっこうです。

ふじの　私、旗持ちでいいから。

Sana　くまきよちゃんヨコヤリ持ちで！

くまの　（笑いながら）もう、ほんっとにこのメンバーで居るとさ、笑い過ぎて目の毛細血管が切れるんだよね。

Sana　危ない危ない、ぷちって。

ふじの　もう、ライブの楽屋はズーっとこんなテンションで、喉痛かったもんね。ライブやるとしたら、曲はどうしよ？

Sana　あっ、くまきよちゃん、『あいたくて……』の三人娘が歌う曲よくない？

ふじの　えっ、何？

くまの　あっ、「天使がヤカマシイ」！　あれ歌いたい！　曲もいいし！

ふじの　何？　何？　置いてかないで！

くまの　『あいたくて……』っていうPSのゲームで、「男が欲しい～」みたいな曲があるのよ、私が詞を書かせてもらったの。

Sana　私があの曲の仮歌を歌ったんだけど、アレは名曲だよ、三人で歌えるし。

ふじの　三人でやりたいねライブ！　Sanaちゃんが詞担当で、私は振り付け担当～。

くまの　じゃ、私はヨコヤリ担当。はー、よいっしょー！

Sana　読者の皆さん、三人ライブ実現に向けて、応援のメッセージくださいね！

頑張るポップンファンへラブリーメッセージ！

ふじの　先輩として、読者の女の子に一言づつ！

Sana　帽子とマフラーに、レッツトライ！　さなえちゃんのファッションを普段の生活に取り入れてみてね。

ふじの　若いうちはあまり肌を焼かないように気を付けてねっ、と身に染みた私の秋。

くまの　恋してるっ？　恋しているとね、いろんなことがあるからね！

ふじの　最後に、ポップンファンのみんなへメッセージを語りましょう。Sanaちゃん、どうぞ。

Sana　ポップンを通じていろいろと学ぶことができて……まずはそれに感謝。ずっとシリーズが続けばいいな。

ふじの　ライブでも楽しめるという、珍しいゲームですよね。ポップンシリーズに関われてとても幸せです

くまの　ファンの皆さまのおかげで、natural bearはここまで来れました！　これからもずっと見ていてくださいね……。うまくまとめてみました、ホッホッホッ。

三人　ホッホッホッホ！

CHARACTER FILE No.17

ししゃも

ジャンル名
FRESH

曲名
チェイス！チェイス！チェイス！

アーティスト名
パーキッツ

いつもゴミバコのおうちにいる、ノラの子ネコ。チビだから、みんな気付かずに通り過ぎていくだけ。でも、いつか誰かが自分に気付いてくれるのを、ずっと待っています。

このキャラはbeatmaniaⅡDXでも大活躍されたshiroちゃん作です。スタッフみんなでキャラ決めミーティングをし、サラリーマンに決まりかけてた瞬間、ふと誰かが隅っこでちょこんと私たちを見上げている子猫に気付いてしまったのです。それがすべてでした。

で、サラリーマンとネコに決定。絶妙な組み合わせです。アニメはどれもさらっとしたアクションなのに、よく見るといろいろなドラマが読みとれて素晴らしい出来ですよね。さすがですわー。特におじゃまアクションは切な過ぎて直視できないので、私はこの曲でおじゃま系ノルマが入れられないくらいです。(shio)

ポップンなプレゼント

今月は女性アーティスト三人衆のサイン入りポラロイドを、抽選で三名の幸運な方々にプレゼント！　詳しい応募方法は200ページを見てね！

POP'N NEWSPAPER

今月は、お馴染み「こなみるく」で発売されるポップンオリジナルグッズを紹介するよ！　かわいらしいポップングッズに囲まれて、夢のポップンライフを送ってみない？　発売日はどちらも11月23日、コナミスタイルでも販売するんだって。

ポップンミュージック レターセット
¥600（税別）

ポップンミュージック アロマセット
¥2,500（税別）

新堂敦士のサムライ症候群（シンドローム）

笑顔の巻

[illegible]

[illegible]

Amusement Machine Show 40th
New Title Information

第40回 アミューズメント マシンショー 新作出展情報

数千年の因縁を"魔斬"で断ち切れ！

魔斬™ MAZAN Flash of the Blade

©(株)ナムコ

Text：C・LAN

魔斬
- ■メーカー：ナムコ
- ■ジャンル：アクション
- ■操作方法：剣型スティック
- ■発 売 日：今秋発売予定
- ■使用基板：NAOMI

[illegible]完了 ついに発売！

待望の新感覚剣術アクション「魔斬」が、ついに正式リリース！ 正義の魂を帯びた、神刀・魔斬を持つ将軍の剣を操り、群がる妖怪をひたすら斬り倒すのだ。刀型コントローラーによる臨場感もさることながら、敵の攻撃を防御する、武器を弾くなどのテクニカルな動作も満載。爽快で緊張なチャンバラが楽しめるぞ。

魑魅魍魎の巣くう屋敷や竹林、三途の川など、戦いの舞台も情味溢れる。

下のマットには立ち位置が記されている。筐体と真正面に向かい合い、神刀・魔斬コントローラーを上手に操りかざせ。

武器払い TECHNICAL SLASHの使い方が攻略のカギ

武器払いは、敵の斬撃を防御した瞬間に刃を動かすことで可能となるテクニック。成功すると敵を一定時間無防備にすることができ、ここを斬ればザコ敵なら一撃で倒せ、ボスにも大ダメージを与えられる。

払い斬りを出すとダメージを与えるまで[illegible]

センサーへの進入角度やスピードによってさまざまな強さ、向きの斬撃が繰り出せる。

ステージ間に挿入されるデモシーンがストーリーを盛り上げる。しっかり注目しよう。

STAGE 2 女蜘蛛

このステージは河原からスタート。暗い洞窟を抜けて竹林へと進む。ボスは妖刀・鬼蜘蛛の化身だ。

謎の手が乱舞し幻惑を誘撃する。慌てずに攻撃順を見極めて、迅速に斬り捨てるべし。

進水中、川の中から突如襲い掛かる敵。どことなく愛嬌のある風貌だが性格は凶悪だ。

一見女性に見えるが、全く口を動かさずに喋り出す。その正体は!?

竹林には姿の見えない敵が多数出現。竹そのものも悪意を持った敵として襲い来る。

STAGE 1 怪猫

妖刀・猫夜叉に魅入られ、娘の顔も分からなくなった剣の名門、月屋新之進。屋敷は妖怪の巣窟と化している。

いきなり巨大な足が天井を破って出現。ひたすら斬りまくってダメージを与えよう。

耐久力のある敵に力押しは禁物。冷静に斬撃を見切り、素早く弾いて一発で仕留めよう。

持ち前の剣術に加え、妖刀の魔力で生前をはるかに凌ぐ力を得た新之進。

ツメなどが武器の敵には武器払いは通用しない。防御を固めつつ、スキを見て攻撃だ。

センサーを通過するスピードが速ければ斬撃は強力なものになるが、ただ高速で振り回せばいいというわけでもない。ゲーム中は見えないが、内部にパワーゲージが設定されており、攻撃を繰り返すと減少し、最大攻撃力が下がってしまうのだ。これを回復させるには、一定時間剣を動かさずに待つ必要があるぞ。力押しのプレイでは先には進めないのだ。

フィールド回転で、一発逆転大フィーバー

クルクルフード™

食欲の秋、とはいっても冬は目前？ とにかく食欲おう盛な、食って食って食いまくる動物達が大集合。大好物をがつっと食べてフィールドを回転させ、フィーバーをたたき出して攻撃だ！

クルクルフード(仮)	
■メーカー	ナムコ
■ジャンル	落ちモノパズル
■操作方法	未定
■発売日	秋予定
■使用基板	SYSTEM10

Text：閃屋

弱肉強食に生きる、グルメな動物たち!!

プレイヤーのキャラクターは、ころころに太った愛らしい動物たち。でも、もっとたくさん食べて、カロリーを増やしたい!? ちょっとシュールなストーリーのクルクルフード。落ちてくるフルーツブロックを、四つつなげてパクパク食べて消すと、カロリーアップとともに相手側フィールドに邪魔なブロックを落として攻撃できるのだ。激しい攻撃を送りたければ、フィーバーを狙おう！ 積み上がるとゲームオーバーなので、食うべし!!

フードを量産する工場を舞台に、CPUと対決するストーリーモード。食いまくるぜ。

選べる動物たちは、全部で8種類。見た感じ、飢えてるってワケでもなさそうだが？

まずはフィーバー!! これが基本

まずは基本の基本から。落ちてくるブロックをボタンで回転させて、同じ種類を四つ以上くっつけると消える。単純明快なルールでしょ？

でも普通に消すだけでは、カロリーが低いし攻撃も少ないのだ。

大好物を消せば回転する!!

フルーツブロックの中に、大好物が一種類だけ用意されている。大好物は動物によってそれぞれ違っていて、赤か青い色のブロックだ。大好物ブロックを四つつなげて消したときに、フィールドがぐるんと回転する。つまり、大好物がフィールドを回転させるスイッチだと思っておこう。回転すると上下が反転して、一度画面上に上がったブロックが、どさっと落ちるのだ。

例えばワンワンはバナナが大好物。

自分の選んだキャラの大好物は、しっかり覚えておくと便利。

4回転させればフィーバー!!

フィールド回転がスタートしたら、この後さらに好物ブロックが消えると、2回転目に突入する。そこでまたブロックが消えると、3回転目…という具合に、消えるに従って回転がつながっていくのだ。

回転が4回以上連続すれば、フィーバーへと突入。フィーバーのお得な点は、カロリーにボーナスが入るほか、対戦では相手側フィールドに大量のフルーツやゴミ箱を降らせることができること。これぞ勝利への近道だ！

気分は爽快、レッツフィーバー！ 相手にどんどん邪魔をするぞ。

フィーバーで相手に攻撃!

フィーバーに突入する条件は、四回転以上させること。これは右を見てもらえば分かる通りだ。では四回転した後も、さらに回転数が伸びるとどうなるかというと、もっとすごいフィーバーが起こるのだ！ 相手に送りつける攻撃はハンパじゃないので、ぜひ狙ってみてね!!

大量のゴミ箱を送りつければ、相手も大慌てになるぞ!!

フィーバーのしくみ

⬆1回転した後は、同じ種類のブロックが3つつながっていれば消える。

⬇2回転した後も、同じくつながったブロックが三つあれば消える。

⬆3回転したら、何とブロック二つでも消える。ちょっとお得な感じ！

⬇4回転でフィーバー確定！ これ以降も、消えるブロックかあれは回転は続いていく。

4回転以上回れば、画面内に消えるブロックか無くなったところでフィーバーがスタート!! フィーバーに持ち込むためには、回転させた後のことを考えてブロックを組むのか重要だ。特に1、2回転目では、ブロックを消すのに三つ必要なので、回転が終了しやすい

宇宙大作戦 チョコベーダー CONTACTEE コンタクティー

『宇宙大作戦チョコベーダーCONTACTEE』はプレーヤーをほっこり脱力させるリラクゼーション型ミニゲーム集。二人プレイで協力（妨害？）しながらプレイすれば、楽しさ倍増ですぞ！

宇宙大作戦チョコベーダーCONTACTEE
■メーカー：NAMCO
■ジャンル：ミニゲーム
■操作方法：1レバー＋1ボタン
■発 売 日：稼動中
■使用基板：SYSTEM10

Text ベーダー卿

namco

宇宙人、います。

宇宙大作戦 チョコベーダー CONTACTEE

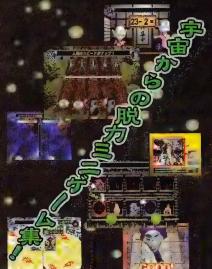
このノボリのある店が『チョコベーダー』の設置店だ。これからはゲーセンで交信でしょい？

君は宇宙人に会いたいと思ったことはないか？「俺はある―」「山本譲二ばりにエイリアンたん目撃してぇ！」そんなボクらの欲情を満たしたゲームがナムコの『宇宙大作戦チョコベーダーCONTACTEE』だ！

ゲーム内容は、怪しいBGMとUFO映画のようなグラフィックで満ちた24種類＋αのミニゲーム。その中から四つを選んでプレイできる（二人同時プレイなら五つ）。ミニゲームの成績が悪くてもゲームオーバーにならないので最後まで安心して遊べるぞ。

ゲーム終了後、ゲームの成績に応じた「WEBゲーム用宇宙人召喚コード」が一つ手に入る。宇宙人のランクはCからSランクまであるので、頑張って性能のいいSランク宇宙人をゲットしよう！

WEBゲームを進めていくと、アーケードゲームのBGMやオリジナル壁紙が手に入る。やらなきゃ損やで！

召喚コード入手時は、WEBゲームでの自分の惑星名を入力しておこう。前もってWEBゲームに登録しておこう。

声なき呼び声

BGMに合わせて指示オブジェが右から左へと流れてくる。指示オブジェが判定バーに重なった瞬間に、同じレバーかボタンを入力しよう。ドーム・タイプ宇宙人の奇妙な踊りにも国際的な注目が集まる。

音の揺らぎにトランスしながら、きっちり4方向にレバーを入力しよう。連続で成功させてコンボをつなげ！

アンドロメダ連合とのコンタクト

レバーでアイスの種類を選び、流れてくるコーンにアイスを落とそう。重要なのはアイスの種類を覚えること。上がストロベリー（赤）、右がキャラメル（茶）、左がチョコ（黒）、下がミックス（黒茶）となっている。

指定された通りにソフトクリームを作ろう。だんだん流れてくるスピードは上がるので注意。

宇宙ゲー攻略決行！

今回は地球外生命体からも攻略ヒントが望まれているゲームを紹介していきましょう。

アメーバ生物、ひとをさらう

眉毛、両目、鼻、口を定位置に戻す福笑いゲーム。まずは自機を左右に操作し、場所を決める。ボタンを押すと、福わらいの各部品が上昇していくので、再度ボタンを押して、あるべき場所にピタっと止めよう。

どのゲームにもいえることだが、ゲームクリアにかかった時間で召喚コードのランクは変わる。慌てず急げ！

宇宙犬、蒸発す！

宇宙犬はゴールに向かいオートで走っていくので、ジャンプのボタンで丸太を飛び越えよう。ボタンを短く押すと低くジャンプ、長く押し続けると高く大きくジャンプするぞ。丸太の上部分は当たっても大丈夫だ。

肉を食べると宇宙犬のスピードがアップする。Sランクの宇宙犬を取るにはノーミスでいこう！

水玉模様の恐怖！

自動的に上昇下降を繰り返すゲージを、ボタンで定位置に止めるゲーム。何度もジャストのポイントにバーを止めることでパワーがたまっていく。最大パワーで妖精型ヒューマノイドを空高く打ち上げろ！

ジャスト位置を越えるとパワーはたまらない。ジャスト位置の少し前で止める安全策もありかと。

ベー事典 ペット代わりに宇宙人を飼っているみたいで面白いナムコのWEBゲーム『人類誘拐計画アブダクション』のアドレスはこちら、 http://www.abduction.jp/
またTVアニメシリーズ「宇宙大作戦チョコベーダー」が毎週 土曜日12:55～13:00 、フジテレビ（関東）にて放映中!! 矢島正明氏の名調子が最高です。UFO番組っぽくてイイ！

新スーパーリアル麻雀シリーズ Hi☆Paiパラダイス
- ■メーカー：アルゼ
- ■ジャンル：麻雀恋愛シミュレーション
- ■操作方法：麻雀コンパネ
- ■発　売　日：2002年冬発売予定
- ■使用基板：専用基板

ついに『スーパーリアル麻雀』の最新作が登場！なんと、今作は学園ラブコメなのだ。AMショーに行けなかった人のために、メディア初公開の「橘美和」、そして『PV』にも登場した「遠野みづき」のイラストを大公開するぞ!!

麻宮 桜
Sakura Asamiya
Birth/9.Jun
Age/17

妹尾 小梅
Koume Senoh
Birth/4.Apr
Age/16

遠野みづき
Miduki Tohno
Birth/27.Jun
Age/18

梁井 一帆
Kazuho Yanai
Birth/20.sep
Age/17

橘 美和
Miwa Tachibana
Birth/27.Nov
Age/25

今度のSPRMは学園ラブコメ麻雀

今回のスーパーリアル麻雀は、ストーリーたっぷりの学園ラブコメ麻雀。PVで登場した私立月浪学園を舞台に、かわいいキャラクターたちとのドキドキストーリーが待っている。既シリーズと趣を変え、今作はストーリー重視。恋愛シミュレーション感覚での麻雀が楽しめるのだ。

ノリは正に恋愛シミュレーション。意中の子と仲良くなれるかはアガリ役次第!?

ゲームモードは二つから選ぼう

メインゲームとなるのは「ストーリーモード」。女の子と麻雀で対決し、勝てば良い方向にストーリーが展開していくのだ。アガった役により、女の子の態度やストーリーが変化していくぞ。もう一つ、ランダムで女の子と対決する、「勝ち抜きモード」もある。純粋に麻雀を楽しめるだろう。

シリーズ通してイカサマ無しの、本格麻雀。高目を狙って、ラブラブを目指せ！

PRESENT 新スーパーリアル麻雀シリーズ Hi☆Paiパラダイス 発売を記念して、先日開催されたJAMMAショーで配布されていたオリジナルマウスパッドとスーパーリアル麻雀キーチェーンフィギュアをセットにして3名さまにプレゼントします。ご希望の方は200ページのプレゼントコーナーをよくお読みになってご応募ください。

秋葉

Text：カイゼルちくわ

白川 秋葉（あきは）
プロフィール
年齢：17歳　血液型 A型
B・W・H：76・56・81
好きな食べ物　ほうれん草のおひたし
趣味：漢字を辞書で調べること

ケータイチャットでクイズとドキドキ!?

この『クイズ ケータイQモード』は、チャットを通じてクイズに答え女の子と仲良くなっちゃOH!!ってなクイズゲームだ！ クイズに答えることでパラメーターが変化し、女の子の外見や進路に影響が！ しかも成績が良ければ親密度が上がり、女の子からのごごゴホウビ画像付きメールがァァ(狂喜)!! クイズを踏破し、女の子に胸焦がし、そして……最終イベントにて光となれいッ!!

女心、お見通し!? ♥型パラメーター

女の子の心象が一目で分かっちまう上に、目標ノルマもクラフィカルに表示される。

女の子の外見もパラメーターで変化!!

クイズとイベントをうまく乗り越えて、画像をGET!!

クイズには即座に答えないと、ケータイの電波状態が悪化して画像にノイズが走る！ ROMってねえで神速解答だ!!

多種多様となるご褒美・画像付きメール。ゲーム中の壁紙にもできちまうぞ！

イベント中の質問への答えでクイズの傾向が変わるため、君の思うがま……ムッこれ以上は言えぬ!!

赤江 千夏（ちなつ）
プロフィール
年齢：17歳　血液型：O型
B・W・H：85・60・83
好きな食べ物：モツ煮込み
趣味：祭り

クイズ ケータイQモード
■メーカー：タイトー
■ジャンル：クイズゲーム
■操作方法：4ボタン
■発 売 日：今秋発売予定
■使用基板：NAOMI

ポチッとにゃ~™

かわいく、はげしい落ちモノパズル!!

分岐を作って大量のおじゃまで相手をぶちのめす、落ち物パズルのポチッとにゃ～。この爽快感をさらに増幅させるべく、現在最後の調整段階。発売は11月末予定なので、楽しみに待っててね～！

お店に並ぶ日が待ち遠しいにゃん、待ち遠しいわん

デザイナーコメント

こんな大きなCGは初めて、ポチッとにゃ～のキャラの一枚絵も初めてと初めてづくしでした。いかがでしょうか？（ドキドキ）ゲームもキャラクターも皆様にかわいがっていただけるとうれしいです。

ポチッとにゃ～
■メーカー：コンパイル/タイトー
■ジャンル：落ちモノパズル
■操作方法：1レバー＋3ボタン
■発 売 日：今冬
■使用基板：NAOMI

Text：きらり屋

今までの連鎖という考えを捨て、「分岐による大爆発」という新しい概念を取り入れた、発売前から期待大の『ポチッとにゃ～』。今回はその発売を記念して上のかわいく楽しいイラストをメインにしたポスターを10名の方にプレゼント。詳しくは今月のプレゼントページ（p200）に掲載しています。急いで応募だっ！

Let's Play Darts

ダーツ始めてみよう物語

第四話　01（ゼロワン）を遊ぶ

読者諸君、前号で紹介した「カウントアップ」は遊んでみてくれたかな？　えっ、何？　ひたすら高い点数を狙うのにはもう飽きたって？　そうかそうか。それじゃあ、別のゲームを紹介しましょう！　今回紹介する「01（ゼロワン）」を遊んでみれば、必ずや新たなダーツの奥深さが垣間見えるはず。「301」や「501」……キミは何本の矢でアガれるかな？

戦略と判断力を要するゲーム……「01（ゼロワン）」

ゲームの一例　～301（ダブルアウト）の場合～

1 まずはなるべく多くの点数を減らすべく、20のラインを狙っていく。ある程度狙い通りに矢が入り、だいぶ点数を減らせた。

①1投目：20シングル（20点）
②2投目：20トリプル（60点）
③3投目：18トリプル（54点）
現在の点数：301－134＝167点

2 ダブルアウトに備えて点数を偶数に調整していく。しかし、1～2投目は成功したが、3投目で失敗。再び奇数に戻ってしまった。

①1投目：15トリプル（45点）
②2投目：20シングル（20点）
③3投目：5トリプル（15点）
現在の点数：167－80＝87点

3 17シングルで再度点数を偶数に調整し、アガりにかかる。その後インブル→10ダブルの順に矢が入り、見事ダブルアウト成立！

①1投目：17シングル（17点）
②2投目：インブル（50点）
③3投目：10ダブル（20点）
現在の点数：87－87＝0点

ゼロワンってどんなゲーム？

ゼロワンとは、矢が刺さった場所の点数を規定の持ち点からマイナスしていき、最後にピッタリ"0点"にするゲーム。一人で遊ぶときは何回投げて0点にできるか、複数人で遊ぶときはだれが一番早く0点にできるかを競って楽しむ。

最初の持ち点の設定はさまざま。一般的なのは301点や501点。多いものでは、1101点や1501点なんてのもある。このように持ち点の下2桁が"01"になっているのが、"ゼロワン"と呼ばれるゆえんだ。また、ゼロワンにも矢を投げる回数に制限があるのだが、この回数も最初の持ち点に比例して変わってくる。左のカコミで取り上げている**301**の場合は最大10投だ。

0点をオーバーしてしまった場合はどうなるか？　例えば残り10点のときに20シングルへ入れてしまった場合。このようなときは、**バスト**というルールに基づき、そのラウンドは無効。持ち点がラウンド開始時の点数に戻り、強制的に次のラウンドに移行する（複数人の場合は次の人に番が回る）。ゼロワンは最後に必ずピッタリ0点にしなければならない関係上、カウントアップ以上に矢の命中精度が要求されるのだ。

まずはメニュー画面の左側一番上にある「01ゲームズ」を選択。

ゼロワンの種類を選択。持ち点が多いものほどプレイ料金がかかる。

いよいよゲーム開始。中央に表示されている数字をゼロにしよう！

ダブルアウトで戦略性が増す！

ダブルアウトとは、最後にダブルゾーンまたはインブルに入れてアガらなければならないというルール（別途設定する必要あり）。つまり、持ち点をゼロにするためには、アガる直前の点数を偶数にしなければならないわけだ。例えば残り15点の場合は、普通に15シングルに入れてもダメ。5シングルに入れてから5ダブルでアガる、といったプロセスが必要となる。このルールを設定することで、ゼロワンは戦略性の高いゲームとなるのだ。

キャサ夫のダーツ日記

ダブルアウトの設定方法：01ゲームの種類を選択する画面が出ているときに、的の一部分（的の中ならどこでもOK）を「ポンッ」とたたくと、各種ゲームオプション設定画面が表示される。ダブルアウトを設定するには、このオプションの中にある「DOUBLE OUT」の項目をオンにすればOKだ。プレイヤーごとにオン・オフを設定できるので、ハンデにも使えるぞ。

DARTS COLUMN
一生ゲームしたいなら……

対戦ゲーマーの寿命ってどのくらいなんだろうか。最近の対戦ゲームは複雑化してきて、『ストII』や『VF2』世代には「もう付いていけないから……」と、一線を退く人も多い。それもそうだ。20代も半ばを過ぎれば、仕事もそれなりに任される。家庭を持つ人も多いだろう。そのような環境の中でゲームに没頭するのは難しい話だ。

かく言うオレも三十路前。職業柄ゲームに没頭できてはいるが、今の職業じゃなかったらと思うと……もしかしたらゲームをやっていないかもしれない。

対戦ゲームを卒業した人たちはどこに遊びを見出すのだろうか。世の中には数多くの娯楽があるけれど、対戦ゲームの穴を埋めてくれるものはそう多くない。

少々前振りが長くなったが、そこでオススメしたいのがダーツなのである。ダーツは気軽に遊べるゲームだが、ゲームの種類は豊富にあり、どれも非常に奥が深い。一人で遊ぶだけでなく、みんなで遊べる点もポイント。ほかの人たちと一緒にプレイすると、どこか対戦ゲームをプレイする感覚に近いものがあるのだ。オレの周りの対戦ゲーム好きなヤツも、ダーツをやった後にはだいたいそう言っている。

欧米には40〜50歳代のダーツ選手が居るし、その辺のバーで60歳のお婆ちゃんがダーツを投げているという。ゲームに没頭する時間を生涯確保していきたいと思うなら、ダーツは外せないんじゃないかな。

キャサ夫

『バーチャファイター4』攻略記事でお馴染みの本誌ライター。ダーツ歴は約6カ月。ヒマな時期は「バーチャ→ダーツ→寝る→バーチャ……」という生活を送る。

第40回AMショーにダーツ筐体が出展された！

去る9月19〜21日にかけて行なわれた第40回アミューズメントマシンショーに、「タウロス(写真右)」と「スペクトラム(写真左)」という二つのエレクトロニックダーツ筐体が出展された。しかも、これらのダーツ筐体を展示したメーカーは、セガ、タイトー、テクモという大手三社である。これはアミューズメントマシン業界が、アミューズメントマシンに性格の似たエレクトロニックダーツに注目していると考えて間違い無いだろう。

前号でダーツ筐体がゲームセンター内に設置されている例として大阪にある心斎橋GIGOを紹介したが、今後はそのようなお店が増えていくかもしれない。

セガが米メダリスト社と業務用ダーツ機器事業で提携

去る9月18日、セガと米メダリスト社が業務用ダーツ機器事業で提携したというニュースが飛び込んできた。セガはいわずと知れた大手ゲームメーカー。一方の米メダリスト社は、本誌ダーツページで紹介しているダーツ筐体「スペクトラム」シリーズの開発＆販売元。ダーツ業界にビッグコンビが誕生した。

これにより、セガはメダリストが開発、販売する「スペクトラム」シリーズを日本国内において流通、販売する権利を取得。「スペクトラム」シリーズの現行機器「スペクトラム・ジェネシス」、新型モデルである「スペクトラム・アバンテ」を日本国内向けに流通、販売することとなった。それと同時に両社は、「スペクトラム」シリーズの次世代機器、およびそのネットワーク環境の開発において合意。セガが業務用ゲーム機器開発、アミューズメント施設運営において培ってきたネットワークのノウハウを応用して、「スペクトラム」シリーズの次世代機器および同機種におけるネットワーク環境を共同開発することなった。

セガのネットワーク事業といえば、真っ先に思い付くのが「VF.NET」。ダーツでも同じようなネットワーク環境が整えば、スコアランキングやレイティング集計がスムーズにいくシステムが構築されるだろう。

写真①、②：今年4月にセガグループがプロデュースしたダーツバー、「Bee SHIBUYA」。セガはダーツを遊びの文化として定着させるべく、ダーツ文化のアンテナ的役割を果たすモデル店舗として、「Bee」を全国の主要都市に展開する予定とも発表した。

写真③：心斎橋GIGOに設置されているエレクトリックダーツ筐体「スペクトラム」。この「スペクトラム」シリーズは日本全国で約4,000台が普及しており、メダリスト社は日本国内のダーツ市場において約97%のシェアを保有している。

キャサ夫のダーツ日記

"ダブルイン"もある！：ゼロワンにはダブルアウト以外にも、"ダブルイン"というルールがある。このルールはゲームスタート後に、まずはダブルゾーンへ矢を刺さなければならないというものだ。ただ、ダブルインはあまり一般的なルールではない(プロの公式戦ルールなどでも採用されていない)。相手にハンデを与えてあげる際に設定するくらいのものだ。

新学説・ティラノはメダルを吐いた!!

DINO KING

特撮番組スタッフ制作のティラノサウルスは必見！ AMショーで話題のプッシャーが早くも登場!!

ダイノキング

- ■メーカー：タイトー
- ■ジャンル：プッシャー&スロットマスメダル
- ■発売日：2002年10月(稼働中)

Text：メダル部K

©TAITO CORP.2002

ダイノキング ゲームの流れ

とりあえずメダル投入！

遊び方は～って説明するだけムダ。とりあえずメダルを入れよう。

スタートに入った場合

プッシャーにあるスタートにメダルが入れば、スロット回転。めざせジャックポット！

数字が1～6でそろえば……

ティラノサウルスかトリケラトプスがそろえばJPの道へ。

ドーム(?)がそろうとエッグランプ点灯。7個すべて光ると

100枚＋αのメダル獲得！

20枚以上のメダルがフィールドへ

スロットがそろわなければ……

メダルを入れましょう。

スタートに入らなかった場合

フィールドに落ちたらエクストラJPチャンス!?

メダルがフィールドのボーナス(赤い穴)に入ると……

スロット画面上部のゲージが蓄積されていく

ティラノの下に表示された数百枚のメダル獲得！

フィールドから落下！

落ちたメダルはそのままゲット。フィールド両端から落ちると飲み込まれます。

メダル「始めてみよう」物語

スタート

前途? ジバラでメダルでグラビアへ!?

「ダイノキングの取材はジバラ。2000枚に増えたらグラビア載っけてやる！」。おじゃメダル部長が叫んだ。しかし、今回の取材は最二人しか参加しなかった……。

というわけで、おじゃ部長とK部員はタイトーステーション渋谷の口へ。それぞれ3000円150枚のメダルを借りる。メダルは100枚借りて初めて楽しめるのです。

10月9日、開発者のタイトーAM開発部ナベチャンテン氏(通称LNG)立ち会いのもと、グラビアをかけた醜い争いがスタートしたのである。「ダイノキングでメダルを増やすには、スロット当たりが先決。まずは、ナベチャンテン(敬称略)からターゲットを狙うための指導を受ける。

メダルを落とす場所は、ターゲットの真後ろ。ここに2～3枚のメダルを重ならないように配置するのが基本。

これが3枚投入して2枚がターゲットへ入る理想的な投入方法。

開始7分後、おじゃのスロットに異変。赤いティラノが走り抜けた「当たり予告だ！」高まる期待の中トリケラトプスが3匹並びナンバーウィン(NoWin)。40枚のメダルを獲得したのである。おじゃグラビアへ一歩近づく。

トリケラトプスが尻尾でメダルを払い出す。

10分経過しても、スロットがそろわないKにナベチャンテン(敬称略)がささやく。「画面上のボーナスゲージがもうすぐ一杯です。ターゲットではなくフィールドのボーナスを狙って、EXジャックポットを抽選に持っていきましょう」。そういう場合はどこに落とせばいいんでしょう？ 甘え過ぎのK(筆者ですが)。優しいナベチャンによる攻略法は左の写真をみよ！

赤い穴を狙うには、フィールドにメダルを落とさなければならない。ターゲットを外すわけだから左右にちらして投入する。目印は「START」の真上。写真の赤い線より外側に落とすとメダルが飲み込まれてしまうぞ。

メダル部Kのぷれいんぐいんぷれっしょん：ティラノのギミックが注目されがちだけど、プレイ中は彼の存在を忘れるほど熱中できる。ターゲットに入らなくても、ボーナスに入るんじゃないかってメダルを目で追ってるし、スロット画面も予告アクションとかスーパーリーチとかイベントとかいろんなことがあって目が離せないし、ヒットの予感！

プライズワンダーランド

今月は11月登場予定のプライズアイテム紹介に加え、AMショーで見つけた新作プライズを紹介！

アイコンの見方

袋タイプ：中身によって重心が異なるので、注意しよう。

吊り下げ箱タイプ：コンビニキャッチャーDXに代表される形態。上部のラベルを正面からつかもう。

ぬいぐるみ：首などのくびれた箇所が狙いめ。

吊り下げラベルタイプ：これもラベルを正面から挟むように。

箱タイプ：側面の穴か、フタの隙間を狙おう。

吊り下げラベル長細型：細目なので本体も狙える。わりと簡単。

3 機動戦士Vガンダム 完全変形Vガンダム

バンプレスト・11月中旬登場・2種

14cmと小サイズながらも完全変形を可能にした、Vガンダムフィギュア。通常タイプと、頭部の異なる指揮官タイプ・Vガンダム ヘキサの2種類を立体化しているぞ。

1 北斗の拳 コレクションフィギュアVol.5

セガ・11月中旬登場・3種

原作コミックのストーリーに沿って展開される、大人気フィギュアシリーズの第五弾。今回は炎のシュレン、南斗六聖拳最後の将・ユリア、そして躍動感あふれるラオウのラストシーンをアソートだ！

4 ベルサイユのバラ ハイグレードフィギュア

セガ・11月下旬登場・2種

ベルサイユの麗人・オスカル＝フランソワを、25cmのビッグサイズで立体化！　ファンの間でも人気の高いフランス革命時の姿を再現した、至高の逸品ですぞ。

2 テレビアニメ「ワンピース」チョッパークリスマスぬいぐるみ

バンプレスト・11月上旬登場・5種

テレビアニメ「ワンピース」の人気キャラ、チョッパーが、クリスマスコスチュームで大はしゃぎ！　ちょっと生意気ながらもカワイイその姿を、忠実に再現。

第40回AMショー 新作プライズレポート

9月下旬に有明で開催された、アーケードゲームの祭典・AMショー。もちろん新作プライズも目白押しで、今後の期待も高まるばかり！
ここでは1月から3月に登場予定の注目アイテムを紹介するぞ！

2月

新世紀エヴァンゲリオン オルゴールフィギュア Ver.2（セガ）

スーパーリアル麻雀湯上りビッグフィギュア（アルゼ）

2月はフィギュアに傑作発見！　どちらも各キャラクターの魅力をバッチリ再現しているぞ。

1月

このほかにも、セガからは北斗の拳のフィギュアシリーズ最新作や、バンプレストからはガンダムのフル可動フィギュアが登場！

頭文字D（イニシャル）ジオラマバトルⅠ（SK JAPAN）

バトルギア3 ブーストメーター型時計（タイトー）

カプコンキャラクター描き起こしピクチャークロック（バンプレスト）

8 最終兵器彼女 プチらま
SK JAPAN・11月登場・5種

プライズ界でもリーサルウェポン？

コミックに続き、TVアニメも好評のうちに最終回を迎えた「最終兵器彼女」が、キュートなミニフィギュアになったぞ。ちせがラーメン屋で働く姿といった、マニアックなものもアリ！

5 ラブひな イヤープレート
セガ・11月上旬登場・3種

ちょっぴりアダルトテイストで

ラブひなキャラクターたちが2003年を演出する、美麗なイヤープレート。モノトーンイラストをベースに赤を効果的に配置した、大人っぽい仕上がりに注目だ。

9 頭文字（イニシャル）D ループブロックキーホルダー
SK JAPAN・11月登場・6種

便利な多目的キーホルダー

5センチほどのループとハチロクやレビンなどの「イニD」マシンがドッキング。ループ付属のフックに、いろいろなものをつけちゃおう。

6 ポストペット GO!GO!リモコンカー
タイトー・11月登場・2種

新キャラクターコモモ登場！

ポストペットの新バージョン「V3」の発売に合わせ、早くも新ペットのコモモがリモコンカーに乗って登場！　2種類ゲットして競争させてみる？

10 カプコンキャラクター クリスマスサンタガールフィギュアVer.2
バンプレスト・11月上旬登場・5種

2000年10月に登場し、好評を博したクリスマスフィギュアが装いも新たに復活！　5種類すべて集めると、一つのジオラマが完成するぞ。

カラーリングを一新！

7 スーパーリアル麻雀 クリスマスコレクションフィギュア
アルゼ・11月登場・4種

な、何と「スーパーリアル麻雀」の人気キャラ、ショウ子とみづきがクリスマスコスチュームでプライズ化！　デザインが2パターンずつ用意されており、コレクション性も高いぞ。

クリスマスも麻雀三昧？

今月のプレゼント

感謝感激！　今月も各メーカーさんから、至高のプライズグッズをいただきました。詳しくは200ページのプレゼントコーナー見て、ふるってご応募くださいませ～。

セガ

① 北斗の拳 コレクションフィギュアVol.5

バンプレスト

② テレビアニメ「ワンピース」チョッパークリスマスぬいぐるみ

⑩ カプコンキャラクター クリスマスサンタガールフィギュアVer.2

3月

スーパーリアル麻雀シリーズ最新作「Hi☆Paiパラダイス」のプライズを始め、3月も注目アイテムが盛りだくさん。今から待ち遠しいね。

新世紀エヴァンゲリオン ソープディッシュ（セガ）

Hi☆Paiパラダイス パネルクロック（アルゼ）

北斗の拳 コレクションフィギュア Vol.9（セガ）

ギルティギア イグゼクス 胸像コレクションPart2（バンプレスト）

（大阪府　うりのRikoさん）
☆どこぞのお嬢様みたいよ。いいじゃないのよ！（鼻息）

（大阪府　白羽雪さん）
☆今はおしゃまなレイディだけど、未来はきっと……ねッ。

（埼玉県　白金君）
☆声の無い、祈りは続く。痛みが消える、その日まで。

ガトリングアーティスツXX

ギルティのカラーイラスト投稿量では、現在世界最多を誇る（であろう）名物コーナーがココですぜ、ダンナ！

今月も鼻息荒いぜ！

GGXX アソシエイションイグゼクス

涼しい夜の[illegible]と共に、ゲームにはうってつけの季節に！　そこで火を吹くタイトルは、やはりGGXXでキマリ！　んなワケで、今月もいってみようか!!

（島根県　かじやんさん）
☆この苦悩、いつまで続くやら。出口はあるんでしょうか。

（新潟県　服部左十さん）
☆師匠に追い付き追い越せ！シノビの道は険しいぞ。

（大分県　ヤッスィーさん）
☆ちょっとふっくらした顔がラヴリー。つい選んでしまいました。

（東京都　クロさん）
☆いいねえ、ヤンチャさ全開で。直球人生な子ってカワイイじゃーん。

（京都府　矢吹伝らいくさん）
☆いろいろな秋の形がありますが、アナタはどんな秋を過ごしますか？

（福岡県　ウラ毛☆Aさん）
☆赤らんだほっぺがちょいポイント高し。むふー。

（熊本県　浅間友勝さん）
☆あ、あまりの別世界に眩暈を覚えてしまったじゃないのさ！

（宮城県　STO君）
☆求める境地は「快楽」の2文字。それ以外は、必要無いの。

（大阪府　相沢ぱみこさん）
☆汚れを知らぬ少年に魔の手が迫る！果たして、彼の明日の行方はいかにッ。

（東京都　河見慶さん）
☆自分を信じる、自信が有る。この顔が、何よりの証だぜ！

サミーGGXXグッズ 秋の新作大攻勢＆プレゼント!!

この秋、サミーより発売されるGGXXグッズを、プレゼント付きで大紹介！　ファンならずとも欲しくなっちゃうよねっ。

あの動物たちがぬいぐるみで大登場!!

イルカさん

ロジャー

山田さん

手ごろなサイズのぬいぐるみシリーズ。日ごろの戦いを癒すために、ご贈答に、ぜひ！　読者プレゼントはこのシリーズだ！

携帯クリーナー付ストラップ

ずらりとそろうは、12人の人気キャラクター＋ロゴをセレクトした携帯ストラップ。携帯クリーナーも付いているぞ。

卓上カレンダー

美麗なGGXXイラストで構成された卓上カレンダーセット。コイツで君の2003年は、見事なまでにギルティ漬けだ！

ロザリオ

カイが身に付けているロザリオも商品化されるぞ。未来を先取りして、今のうちに聖騎士団へ入団した気分になっておくのもオツだ。

お馴染みのサミーから、多様にして多彩なGGXXグッズが大登場！

携帯ストラップや卓上カレンダーも要チェックだが、作品中に登場する一連の動物を模した動物さんシリーズぬいぐるみは、ぜひとも押さえておきたいポイントだ。シリーズには、『GGX』で登場時にディズィーが抱いていたカワイイ「はねウサギ」も加わる予定。

プレゼントの詳細は欄外を見てね！

ゲー事典　上のコーナーで紹介しているグッズの中から、今回は「動物ぬいぐるみシリーズ」のうち今回掲載した3種を、それぞれ抽選で2名のラッキーな方々にプレゼントします！　応募方法はP200の読プレコーナーをご覧ください。綴じ込みハガキの自由欄に、にこのコーナーの感想やご意見などを書いてもらえると、スゴクうれしいです。ドシドシご応募くださいね！

今月の美少年部屋

寝ても覚めてもブリ、ブリ、ブリ！　ソーディーバーな愛好者諸氏に支えられた、美少年愛護空間のお時間です。

(東京都　伊藤良貴っぷせ)
☆ちょっと秋モードにしてみました。君、絶対男子校いっちゃダメよ。

(東京都　ゲコゲさとる君)
☆あて先か「美少年愛好家倶楽部」となっております。あわわ。

(大阪府　俵屋里吉さん)
☆アンダー16期待の新ユニットは…… この二人で決定どぅわァァァ！

(千葉県　爆テロのあばさん)
☆「ですけどぉ～」言われてもなあ。……ちくしょう、カワイイじゃねえか！

↑(千葉県　龍Crown君)
☆果たして、正解者は現れるのか？気になる答えはCMの後で。

(千葉県　爆談テロのあばさん)
☆さりげなく混入してみました。……全国誌に載せてよかったのか。

(秋田県　いふじこうさん)
☆ロシャーの存在感でおなか一杯です。男前だーぜ。

(東京都　Ranさん)
☆元気のよさがあふれてていいじゃないですかッ！

(愛媛県　立花永樹さん)
☆生きるって大変だ。彼の人生が、教えてくれたサ。

(鹿児島県　氷砂夜柾兎さん)
☆デビルナイズドなアレンジ、性格的に合ってるかな？

(新潟県　田村龍之助さん)
☆Kボタンが青ジャージに見えるとのこと。うあ一。

(神奈川県　みの虫さん)
☆「GGXX」でも、勝負は次回に持ち越された模様。どうなる、決着!?

(埼玉県　ワカメちゃんへ水無月皇さん)
☆いいのか、この世界観で!?

(高知県　ウツボさん)
☆以前のような寂しい生活に、戻らないでほしいですよね。

(兵庫県　江我魚さん)
☆戦い以外で見せる表情も、一度は見てみたいですよね。

GGXX、PS2への移植決定!!

ついにPS2でも夜の宴が開かれる！

全国のアーケードで絶賛稼動中の「GGXX」が、12月にPS2へ移植されることが決定したぞ。トレーニングモードなど、家庭用ならではの要素も追加されて、さらに熱く盛り上がれること請け合いだ！

アーケードの熱い戦いがご家庭へ！ファンならずとも購入必至だッ！

もちろん、新キャラクターたち四人も完全移植で大暴れするぞ。

PS2版オリジナル要素も多数盛り込まれる予定だ。期待していてくれ！

「GGX Plus」でも好評だったサバイバルモードやトレーニングも健在！

STARTボタンカラー席巻!!

GGXX胸像セット・カラーリング募集コンテストに、たくさんの方々からリクエストを頂き、本当にありがとうございました！　各キャラクターで一番多く票を集めたのは……なんと、いずれもスタートボタンカラーでした！　彩色モデルが完成し次第、このカラーへ投票してくれた方へ抽選でプレゼント致します。スタートボタンカラーへ投票してくれた人は、ドキドキしながら待っていてください！

なお、ソル&ブリジットは第三のカラーが発表されました(どちらもKボタンカラー)。募集開始時にお知らせが間に合わなくてすみません！　今回はバンプレストさんのご好意で、このカラーへ投票してくれた方から抽選で5名さまに、Kボタンカラーモデルを進呈致します。ご了承ください。

バンプレスト&アルカディアコラボレーション企画

GGXX胸像セット

あなたが選んだカラーリング大発表!!

ソル STARTボタンカラー　ディズィー STARTボタンカラー　ブリジット STARTボタンカラー

胸像セット第2弾の紗夢、カイ、イノも待機中！(写真は試作品につき、変更の可能性があります)

ゲー事典　読者投票で胸像セットのカラーリングを決める「GGXX胸像セット・カラーリング募集コンテスト」、たくさんのご応募ありがとう！　今回は奇しくもすべてSTARTボタンカラーが一番人気となった。ちなみに最もダントツで支持を得たのがブリジットのSTARTカラー(ちなみに2位はHSボタン)。ディズィーはSボタンと僅差。ソルはKやSとの競り合いだったのだ。

文／中里 毅 Studio K-POWER Design Works　協力：COSPA

KOF2002発売記念!!
K.O.F.特集

Feel So Good style

コスプレネーム／三剣隆斗さん【草薙 京】

今回の一押しは、本紙10月号の表紙そっくり写真を撮影してくれた三剣隆斗さんです。
「いやぁ～、すげぇ！」の一言です。衣装の出来はもちろんですが、色合い、写真の角度とも表紙そっくりでビックリです。こんなコスプレの楽しみ方もアリアリですね！

ご挨拶

皆さまこんにちは！　コスパの中里です。今回はK.O.F.特集ということで募集させていただいたところ、なんと普段の投稿を上回るお手紙が集まりました！　本当にありがとうございます。

大量の投稿に嬉しい悲鳴をあげつつ、担当編集と写真を選ばせていただきました。惜しくもスペースの都合で掲載できない写真もたくさんありまして、中里も非常に残念です。

いつも投稿してくれる常連さん以外にも、多くの方の投稿が寄せられました、皆さまハイレベルなコスプレが多く、中里もビックリでございます。

さあ、それでは今回もいってみましょう！

かわいらしいアテナ二人組。衣装も丁寧で、素敵です。

◆麻宮 アテナ、　【SATOさん、　】
構図もバッチリ！　ほのぼのとしたいい写真ですね。

◆ヤミノナカオロチノチニメザメルレオナ【月 沙織さん】
別名暴走レオナ。実に迫力のある写真ですね。

構図もきれいな写真です。和風な感じが実にいいです。

◆クーラ・ダイアモンド【TAEさん】
難しい手袋部分もしっかり作ってあります。アングルも◎

◆草薙 京【ちゃろうさん】
衣装もカッコイイですし、ポーズもキマッてますね。

衣装の細部も綺麗で、どちらも丁寧に作られていますね。

雰囲気抜群！　小物のやかんがとってもグッド。

最近では珍しいボガード兄(笑)。カッコイイ。

コス事典　いやぁ、暑い季節が過ぎてもまだまだジメジメが残っていますね～。衣装の保管は大丈夫ですか？　衣装はカラーボックスなどに入れて、防カビ・防虫剤と一緒に収納しておきましょう。もちろん丁寧に洗濯・乾燥させた後でね。さて、来月はイベントの取材に行こうかと考えております。お会いしたらヨロシクお願いしますね。

告知 カプコン特集!!

次回の特集は「カプコンキャラクター」です。ストリートファイターシリーズから、ヴァンパイアシリーズ、キカイオーまでなんでもOK！アーケードゲーム中心で募集しますが、家庭用ゲームのコスプレでも投稿歓迎です。宛先にコスプレ「カプコン特集」係と明記してください。

締め切りは、
11月19日必着です。

個性豊かなカプコンキャラを大募集！　皆さまからの投稿お待ちしております!!

ユリも根強い人気ですね。丁寧な衣装がいい感じです。

ブルーコンタクトがクールな感じを演出しています。

まとめと次回予告

さて、お贈りしましたK.O.F.シリーズ大特集いかがだったでしょうか？　中里はK.O.F.キャラクターの魅力を再確認できました。今後も今回のように、タイトルやジャンルを絞っての「特集」という形での募集をしていくつもりです。もちろん、通常通りの投稿コスプレも大いにお待ちしておりますので、特集内容にかかわらずドシドシ投稿してください。

次回の特集は、2月号にてカプコン特集を行ないます！　カプコンのアーケードゲームのコスプレ、ドシドシお待ちしております。そして、これからは取材やインタビューも積極的に行なっていきますので、イベント主催者の方や、取材に来てほしいコスプレイヤーの皆さまのお手紙お待ちしております。

それでは次号もお楽しみに！

投稿&お手紙大募集

●投稿コスプレ写真

[illegible]

●コスプレ・プレイスタイル

[illegible]

●団体さん

[illegible]

●コスプレカメラマンさんの写真投稿

[illegible]

●そのほかコスプレに関することならなんでも！

[illegible]

それぞれの宛先は

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
(株)エンターブレイン
アルカディア編集部「コスプレ」係

[illegible]

ワンダーフェスティバル2002[夏]出展作品！

夏は遠くなったものの、我々の心はいつでも立体ヒートなのれーす。今月は後編を紹介!!

ゲームセンターと立体造形物をこれでもかといわんばかりにつなぐ夢の掛け橋・立体貴族のお時間がやってまいりました。今月は前号に引き続き、8月に行なわれたワンダーフェスティバル2002[夏]に出展されていたアーケード関連商品紹介の後編です。

ここで紹介しているのは会場に展示されていたアーケード作品のほんの一部で、会場にはまだまだたくさんの力作が出展されていたのです。気になる方は、次のワンフェスに実際に足を運んでみることをオススメしますよってに。

盛況のうちに開催されたワンフェス2002[夏]。次の開催は2003年2月の予定です。

A・E
ヴァイオレット／スティーブ・フォックス(鉄拳4)／テロリストニヨル破裂シタ頭ノレポート／「今回もまたやってしまいました。次回も鉄拳で1、2、3、ダーッ!!」／『鉄拳4』の看板キャラ・スティーブと、正体不明(笑)の格闘家・ヴァイオレットをスタイリッシュに立体化！

B・C・D
リン・シャオユウ(鉄拳4)／**ナムコレーシングギャルズ**(リッジレーサーシリーズ)／**飛竜**(ストライダー飛竜)／KAZYA／「飛竜は以前から作りたいと思ってました。本当はいろいろオプションを付けたかったんですけど。シャオユウはマイキャラなので、やっぱり作りました」／有りそうで無かった"飛竜"が、KAZYA氏の手により立体化！　速攻完売してました。

F・G
スラグノイド(メタルスラッグ3)／**インターグレイ**(ナイトストライカー)／CRAZY MOTORS COMPANY／「ウチらの世代には、これぐらいのアバウトなデザインのキャラがカッコいいです。次は『A.S.O.』か『サイドアームス』あたりをやりたいです」／ファンならずとも、思わず魅入ってしまう緻密な作品！　次回作にも大いに期待が持てますねッ。

H
グリーンコロナタス(ダライアス)／コンフリクト／20cm足らずの作品ですが、細緻にわたっての作り込みが、存在感を強烈にアピール！　全ボスそろえてえええぇぇ。

I
ワルキューレ(ワルキューレの伝説)／ピンキッシュ・エンジェル／「初めて原形を作ったので苦労しました。ワルキューレはものすごくこだわりのある作品なので、力を入れて作りました」／キャリアなぞ関係なしといわんばかりの、作り手の愛情にあふれた作品です。ファンなら本尊にしたいですな。

J
ディズィー(ギルティギアX)／世界龍／「今回は参考出展ですので、冬のワンフェスにむけて頑張って改修します」／コメントの通り、今回のワンフェスでは販売されなかったものの、次回のワンフェスには登場予定とのこと。完成が楽しみですね。

K・L・M
レイファン／霞(DOA)／かなめBOX／「ほかではあまり見掛けない衣裳を選びました。テクモっぽい、ムチムチした体型が売りです」／作品に漂う艶っぽさが、そのままキャラクターの魅力に直結してますよね。

N
アイヴィー・バレンタイン(ソウルキャリバーⅡ)／貢・おやじ天国／「服の色や質感の表現が苦労しました」／早くも『キャリバーⅡ』から、アイヴィーの新コスチュームバージョンがお目見え。ポージングの再現も見事でしょ？

※**作品名**(登場作品)／ディーラー名／「原型師コメント」／解説

貴族NOW　次回の立体貴族は、皆さんおまちかね、媚山厚氏の魅力が全開の"アルカディア作り下ろし最新作"が登場するぞ。連載以来、かつて無いほどの反響を受けつつ、さらに気合いの入った媚山ワールドを堪能されたし。掲載は2月号(12月末発売号)の予定。前回のシャンファ、カサンドラに負けず劣らずの力作を、皆さんも楽しみにしていただきたい。

電影心象スケッチブック

筐体百景

輪の中心なるもの

TEXT/PHOTO 田丸健康

人々が一カ所に集うとき、
そこには理由が存在する

さまざまな目的、さまざまな理由をもって、
人々は「輪」を作り、生活を営んでいく

中心となるべきものは人々をつなげ、
より大きな可能性を求めて、
輪の半径は大きくなっていく

輪の中心にあるもの
それが何であろうか、一向に構わない
人と人とが健全な形でつながることに、
何の問題があるだろうか。
我々の場合、中心にあるものが
「ビデオゲーム」だったというだけなのだ

今日も「輪」は、健やかに膨張を続ける
想いを巻き込み、未来に向かって

■取材地：都営三田線蓮根駅カートトト

告知 このコーナーでは、あなたの心に残る筐体逸話、街中の得難い筐体シチュエーションなどの情報もお待ちしております。編集部「筐体百景」係まで

読者が作る、ゲーセンの未来！

A-Fro ARCADIA FRONTIERS

アフロCMYK

今回のA-Froは『題名のない投稿会』と題し、特に企画などは告知せずに募集したところ、個々人の自由な創造力が輝く素晴らしい作品を数多く寄せていただきました。芸術の秋にふさわしいこの名演、皆さまもご堪能ください……。

今月の一枚!!

（東京都　イネさん）

（三重県　くさなぎたつきさん）
☆たまには息抜き森林浴、ランチを持ってピクニック。外でパクつく食事って、不思議とおいしく感じます。

（山形県　霧島啓さん）
☆冷え込む季節はコンビニでコレ一択が礼儀かと！ ゲーセンへ行く前に、かじかむ指とお腹が温まる逸品。

（愛知県　文の字君）
☆夕日、黄昏はもの悲しいけど、どうか俯かないで。綺麗な夕日は、明日が晴れと教えてくれるのだから。

（山梨県　チガミさん）
☆今月は秋らしく、しっとりとしたイラスト多し。映える花と、薫る華。秋ならではの美しさですね。

（大阪府　梧ネミさん）
Ⓗしずしずと　紅葉重ねし　禍神（まがかみ）の……。鬼子の小さな紅葉の手さえ、緋雨に染めるが修羅の道。

（東京都　伊藤良貴さん）
☆人斬りなれど伊達は忘れず。色男、切った張ったは日常茶飯事！ 藤は春の花じゃねえかって？ 小さいこたァ気にすんな!!

（福岡県　希林亜衣さん）
☆読書の秋ってことで、頑張り屋のカケル君をば。純文学はもちろん、古文や詩集も似合いそうな予感。

男気注入コーナー V・H・A

男気をなくしたら、人は生きていけない……。ジャンルを問わず男気あふれる作品を集めたのが、この吠える男の聖地「V・H・A」である。

（群馬県　NAGA君）
Ⓗ反逆の英雄、封じられた[illegible]。それは、救いなき闘いでした。

（東京都　y2さん）
Ⓗ邪剣は紛うことなき王の証。すべてを排す、孤高の玉座なり。

（大阪府　西ユキイさん）
☆本物の「音」を前にすれば、どんな飾りも言い訳も通用しない。探し出せ、奏でろ、お前のBEAT。[illegible]の無い、本当の自分を。

A-Fro ひみつ情報
皆さまお気付きかな!?　掲載作品に対するコメント（キャプション）の頭に、時々Ⓗマークがあるでしょう？　コレは世界最小のヘリポートのフリして、その掲載者がホームページをお持ちであることの証です。ARCADIAMAGAZINE.comのA-Froカテゴリに、各投稿者のURLは月替わりでバッチリ掲載されておりますぞ。アドレスはこちら→**http://www.arcadiamagazine.com/**

A-Froじゃ、発売前から大人気！　カプコンF.A.S.のイングリッド嬢に早くもズゥゥームアップだ!!　永遠の女神の力、稼働開始前からバリバリ感じられぃ!!

（宮城県　伽澄綾さん）
☆「一目で気に入りました」か！　よきかなよきかな。ゲーセンでその勇姿を拝める日を、心待ちにするべしッ!!

（福岡県　柊カキコさん）
☆『ロリティカ』から強制奪取。既に同所には……いや言うまい。

（兵庫県　ナナセ藍さん）
☆容姿からは性能予測不可能！だから期待も大きいワケだな。

（山口県　Nagiさん）
☆ほかの新キャラも、なかなかの個性派といえましょう。古参のキャラに負けないくらいのアツさを見せてくれ！

（静岡県　ふーらん木犀さん）
☆ひそかに底力有りまくりなチームか!?　でもこの時期はお腹が冷えるし。残念。

（福岡県　皐月トミィさん）
☆伝説の自家発電ミッドナイトブリス！『豪血寺』再臨を切に願う声は多いぞ!!

（東京都　unimaru君）
☆メガネ一つで、印象も対戦意識もガラリと変わる。格闘ゲームの新しい楽しみ方、あなたもぜひ体験を！　ハマるぜ……。

（茨城県　コンバイン改め自己嫌悪こばい）
☆続けること、諦めないことが必ず結果に結び付く！　A-Froは頑張り続ける人を、粉骨砕身して応援します。

（福岡県　松浦マキさん）
☆いよいよ『8th』始動の時、止まらないIIDX!!　この二人のさらなる活躍や成長も、楽しみの一つッスね。

ポップン 後の祭り

（京都府　矢吹伝らーいくさん）
☆当コーナーの趣旨は、まさにこんな感じッス。『ポップン』特集は未だに大反響が続いてますぜ。

（千葉県　爆談テロのあばさん）
☆通常時、特集を問わず人気ダントツのミルク嬢。スウィート＆デンタルが新世紀の鍵と見えますな！

（東京都　氷野深雪さん）
☆ラテンピアノの調べはクール＆ホット！　それが似合いまくりのジュライ嬢に乾杯。

（神奈川県　mechanic HELLさん）
☆そーいや先月、Deuil少なかったし。人気の王座も、いよいよ世代交代か!?

（新潟県　沢渡優さん）
Ⓗ「虚」の使い手としてはもはやトップレベルですな。ダウン中の「だだっこ」は、くらうと衝撃デカいっス。

（新潟県　小猫屋本舗君）
☆「メーカーのワクを超えたネコキャラ同盟」とな？　裏面の企画案に、確かに底知れぬコスモを感じた……。

A-Fro ひみつ情報 「題名のない投稿会」は予想以上に大好評で、かなりの数の投稿を頂きました。しかも皆さま、伸び伸びと創作を楽しんでおられ……その結晶は当然秀作ぞろい。てなワケで掲載作品選定の場は、「これをボツれってのか〜!?」と田渕師匠が暴れ福田師匠が悶絶し最終形態・柵Terrorと化す破格のケイオスっぷり。三茶にうれしい悲鳴がエンドレスでした！（感涙ちくわ）

A-Froノーガード戦法

今回のA-Froは特集を設けず、投稿テーマを読者の自由にまかせた100%無防備状態、ウフッ。そのせいか解放感に満ちた(笑)作品が届きましたとさー。そんなこんなでタイトル周辺をオールジャンル作品に、オーラの似た作品は各種コーナーにまとめてみましたでぇ。

A-Fro光画部

あるゲームセンターの写真を何枚か送ります。A-Froにはこういったコーナーが無いけど載せてください。
(秋田県　マンヤ君)

↑シュート ザ ムーン実写版

☆A-Fro光画部員諸君は日常のゲームな瞬間をカメラに収めて送るべし。「大往生」なるお店が送られてきたら即掲載ダッ。データ投稿もOK！

(青森県　イトウゆーし君)
Ⓗ殺された魂たちからの、鳴りやまぬ声援とアンコール。引退公演は永久にこない気もする。

Ⓗヲスギです。ちょっとアンタ観たの？　映画版バイハザ！　鑑賞後は「コードベロニカ」一択ねっ！

Ⓗ『バストアムーヴ2』のコメットちゃん。歌って踊れて接客もできるマジカルガールなのです！

☆玄関先にDeuIが来たらどうするよッ。お菓子と共にお持ち帰りください、とか。

☆玄関先にリエ＆サナエちゃんが来たらどーするよッ。友情出演はミルクの飴だそうな。

Ⓗこふみことハロウィンの夜。カボチャのサテライトを連れた眼鏡ッ娘は勇気をくれたんだ。

Trick or Treat? A-Froハロウィン音頭

ま、いわゆる万聖節特集です。10月31日の夜は、ゲームセンターでもお祝いしたりするのかな？君も仮装をしながら読むとよかろう！

パズルゲーム特集 逆転！パズル谷

ゲーセンを彩る堅実派、パズルゲームの究極コンピレーションコーナーである！　この秋は、パズルゲームで脳をドリドリ削るのがイマいッス！

(山形県　里田里みりさん)
☆コンパイル完全復活記念にゃん。連鎖じゃなくて、分岐が最重要にゃ〜。

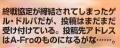
(群馬県　sen-D君)
Ⓗ消え去るために産まれる生命。サヨナラだけがぷよなのだ。

(東京都　ゲコゲさとる君)
☆星空に笑顔でキメ！　挿入歌が流れてきそうな燃える場面だ！(自爆なのだが)

(鹿児島県　宣教師ゴントルフさん)
☆「フラッとコインを入れてしまう大賞」の『マジカルドロップ』。復活希望！

(兵庫県　にゃんこパン…)
☆ヤベッ、良過ぎですこのキュベハマアレンジ！にゃんこパン嬢に続き、夢街道を突っ走ろう！

OVA版 ゲル・ドルバ

終戦協定が締結されてしまったゲル・ドルバだが、投稿はまだまだ受け付けている。投稿先アドレスはA-Froのものになるがな……。

☆ビーム幣でおはらい開始。ガンダム世界は、憑いている人たくさんいるからねえ。清め殺しの方向で。

☆GMっ子王国も腕前次第で作り出せる、君だけのストーリーを「連邦VS.ジオン」でどうぞ。

A-Fro ひみつ情報 ついにA-Fro投稿者が作るオリジナルQUOカード第5弾、P.WさんVer.が出来ましたー!!　どうすか、このリリス！　熱い！　このカードは、ずば抜けてエクセレントな投稿を送ってくれた読者さまへのプレゼント。作品のキャプションに「eb!」マークが付いている人は当たりっつー証だゼヨ。期間完全限定品なので、このチャンスを逃さぬようにレッツラ投稿です。

アフログレースケール。

前準備も資格も免許も不必要。ただ、ゲームを楽しむ心とコイン一つでオールOK！ それがゲームセンターのいいところであり、最強の利点なんですよミスター！ 気軽に入れてこってり遊べる、粋でイナセな娯楽の殿堂を、みんなで盛り上げていきましょう。

（北海道　水神竜さん）

大陸からの1コインリポート！

8月、夏休みを利用して、中国の北京へ短期留学に行きました。

自由行動の間は「北京にだってゲーセンは有る！」と固く信じてゲーセンを探し続けたところ、三日目にしてついに発見しました。で、その様子を詳しく説明しますと……。

●コンパネが旧型(ボタンの高さが2センチに達する勢い)で、しかもコイン投入口には「一〇〇円」の文字が。

●出てくるキャラは主に日本語を話す(文字の勝利台詞は英語が多い)。

●椅子と壁との隙間が50センチ未満(ギャラリーがいると通行止め。しかもギャラリー多！)。

●1プレイ約七円(コイン一〇枚を約七〇円で売ってくれる)。

……と、こんなところです。

しかし何より驚いたのは、「対戦台に座るのと同じような感覚でシューティングの2P側に座ってくる」ことです。

ボタンが高過ぎて、ターンマーカーを押し続けられない『ゼロガンナー2』や、レバーに触れずとも自機が上に動いてしまう『ギガウイング2』をプレイしていた時、中国の方々は笑顔で二人用を始めてくれました。日本ではあまり無いですよね、こんな事!!

しかし、そのおかげで中国人の友達もできたし、「ゲームを愛する心はみな同じ！」という事を確認できたと思います。

コンパネの整備はいま一つでしたけど、実に面白い所でした！

……そういえば、アーケードゲームなのに『VF4』がプレイステーション2の設定画面になってたり、『ギガウイング2』にはまるでドリームキャスト版のように「4プレイヤーモード」が有ったような気もしますが、それは気にしないでおきましょう。

（京都府　しゅまごら男君）

☆国際交流お疲れさまでした。中国や韓国をはじめとしたアジア諸国は、日本との関係においても注目が集まっているだけに、ゲーム事情も気になるところですよねー。

海外留学される方や、海外旅行先でオモロなゲーセンを見掛けた方は、しゅまごら男君同様、どんどんA-Froまでご投稿ください。国を代表して、世界中のゲーマーと親交を深めてきてくださいね！

（福岡県　TOKUKOさん）
☆今年も、華麗にゲーセンへと帰ってきた彼女！ヒロインの座は、やすやすと渡せないねっ。

（愛知県　みなぎゆうさん）
☆譲れないキモチ、ってあるよな。
それが、命賭けてるモンだったらなおさらだぜ!!

ミスにまつわる許容範囲のお話

アクション3、シューティング3、格闘20以上。

これらの数字が何かお分かりであろうか？　実のところ、1ゲームにおいてゲームオーバーまでに許容されたミスの数である。

当たり前ではあるが、アクション、シューティングならば残機、格闘であれば体力ゲージ×セット数、およびCPU戦ならば、ラウンドごとの回復もプラスとされる。

ミスといっても各々のゲームで異なるが、アクションやシューティングでは主に敵や敵弾への接触。格闘においては、パンチだのキックだの投げだの、敵キャラクターの攻撃を受けた場合。当たり前かつ常識、もはやへ理屈である。

しかしながら、この数字の差がいわゆる「シューティングとかって、すぐ終わっちゃってつまんね」とゆー、人民の声である。もはや常識であろうとも。

古典『ストII』の巨大ヒットには、アクションゲームに有った体力ゲージシステム、および美麗な大型キャラ……のほかにも、トレンドパターンにおいて、安定して勝てるというパターンが存在したところが魅力だったと思います。

ジャンルの違うゲームを同一線上に並べて比較するのはいかがなものかと思われますが、チ・チ・チ、この同一線上に並んでいるのが、一般プレイヤーの視線なのですよ。

格闘ゲームが、いかに三人目でコロしにかかるとしても、ダメージをくらいながらも試行錯誤ができるという余裕。それが、体力ゲージ+タイマー制という上に成り立っている。かたや、シューティングやアクションは伝統の残機3機制。3ミスエンド。

スタンダードであろうとも常識であろうとも、ルールを理解する前に一般プレイヤーとの恋は終わる。後に残るのはさらなる入金を促すカウントダウンのみ。

『スペースインベーダー』で発現し、『ゼビウス』で目覚めた。作品と共に育ってきたプレイヤーたち——今なお限られた新作を糧に、希望を抱いて生きている　そんなコアなプレイヤーたちと、一般の客層が同じゲームを同じように楽しめるなどとは、無理な話だ。

面白い事例として、『怒首領蜂2』『怒首領蜂大往生』の事例が挙げられる。この二つのタイトルは、同系列ながらも支持する客層が異なっているのである。

「怒首領蜂2」は、ヒットこそは前作に及んでないものの、それはマニアの話であり、実は一般層には好評だそうである。難易度的にはマイルドだといわれながらも、それでいてちょうどよい客層もいるわけで、前作を知らなくても「そこそこ遊べる」。

それこそが、店にも客にもうれしいゲームではないかと思う。

もはや、スクロールマップにタイマーでキャラをタレ流して終わりの時代ではない。何つーか、アルゴリズム体操はじめ！　ってことで、一般の目線をも捉えて、それでいて魅力あふるるゲーム、つーかシューティングゲーの登場を望む。

（高知県　EAP君）

☆シューティングゲームやアクションゲームなどのジャンルにとって、ミスを許さない残機制という緊張感は、魅力の一つでもあります。

しかし、それが時には「間口の狭さ」につながってしまっている部分が有るのかもしれません。

現在の市場では、「キャリア20年のプレイヤー」と「初めてジョイスティックを握ったプレイヤー」が、同じ土俵で戦わざるを得ない現状でありますが、そういうキャリアの差を飛び越してしまうような、楽しさにあふれたタイトルの登場に期待しましょう。

（愛知県　劉影大輔君）
‥いや～今年も何人かは消えちゃいましたね。
そう、皆はあのマキシマホールの中に……。

A-Fro ひみつ情報 AMショーに出展された新作群もそろそろ店頭に並んで、充実のラインナップを迎えているゲームセンターであります。読者の皆さまにはゲーセンに通う上で日々感じたことや、新作ゲームのレビューなどなど、思うところあれば文章にしたためて、A-Froまでいっちょ投稿してやろうかのうガハハ！　というキモチになっていただければコレ幸いです。たくさんの投稿、待ってます！

（栃木県　エンジェらぶF君）
☆今月のレア機体。誰かイラストにしてみてはいかがか。

（愛知県　おかゆ君）
☆今月は葵イジリネタが大量に到着。こっちは魔性の葵かっ。

（埼玉県　どんぐりナマ子さん）
☆ボンテージの上から血を吸う山蛭！
それはそれでエロだが。

（青森県　十音人子さん）
☆その回転の速い頭脳なら、受験バトルもへっちゃらさ！

（静岡県　中村英明君）
☆失敗は成功の母。
オレは母さんに殺された。

アフロ浪漫部

ゲーマーはみんな孤独なロマンサー。さあチミがゲームやゲームを取り巻く環境に抱くキュンキュンな浪漫をこのコーナーで語ろうよ。文章・イラストともにお待ちしてロマン。

（東京都　采姫炬さん）
☆チミのハートをドンツクなのさ。

（宮城県　ＳＴＯ君）
☆ムサい漁師がテント坊やに戻れた瞬間。乙女がヒワイガールに堕ちた悲劇。

アルカディア大瀑布

[illegible]

ロコモーション刑事

4月号に初掲載されるや否や、大人気のロコモーション刑事。元ネタである「ザ・警察官2　全国大追跡スペシャルの刑事を未見の方はプレイしとけ。『初心者にはおすすめ。キャラの濃さは随一』とのこと(公式サイトより)。

（福岡県　ＮＯＶＩＣＥ君）
☆ポップン69あたりで新曲になってそうだ。

（東京都　紅葉さんへタマ君）
☆おっ、久々に殉職中のロコ刑事。同メーカーだから許されるコラボだ。

連邦VS.ジオン』ファンコーナー
飛びゲル　グレースケール

アルカディアNo．4を持っている人は一七二ページを見てほしい。持っていない人のために簡単に説明すると、そこには『マヴカプ2』や『メタスラ3』に二人プレイ(二人一役プレイ)で挑んだ男たちの記録がつづられている。

ここで僕はこの偉大なる先人の記録を受け継ぐべく、いつもの仲間と四人でゲーセンへと赴いた。

「今日は何やるの？」

「フッフッフ、今日やるゲームはこれだ！」

そう、我が指の先にあるのは先のアルカディア大賞に輝いた『連邦VS.ジオンＤＸ』だ！

「今日はこれを四人でやることにする」

「ほう、対戦かね？　まぁ、いつもやってるじゃん」

「じゃあ、二人は反対側に。チームはどうする？」

「否！　四人で2台の筐体を使用するのだ！」

「は？　どういうこと」

これだから素人は。ガンタンクがもともと二人乗りなことを知らんのかね？

「つまり(説明中)……半額でプレイできる(違)！」

「は～、そういうことね。じゃあやってみようか。」

「フム、物分かりがいいな。じゃあお前とお前は移動担当で、俺とお前は攻撃担当ぅ！いざ、レッツプレイ!!(ガンダム×2)」

フフフ、この四人は『連邦VS.ジオン』のおかげで浪人生活を棒に振った(くどいようですが、一人を除いてちゃんと受かりました)猛者どもよ。総合ニュータイプCは当たり前の四人がそろえば、ジオンなんぞ……。

“我が軍の敗北だ”

は？　画面はすでに、コンティニュー画面。結局、敵に特攻したり、小ジャンプを繰り返した挙動不審なガンダム×2は、砂漠で戦線を離脱することとなった。

「っていうか、ムズい！」

「レバーだけじゃ無理だから、今度はブーストボタンも使ってみたら？」

「ムムム、そうすると、男四人が筐体前でくんずほぐれつというメチャメチャ嫌な絵が出来そうだが、背に腹は代えられん。よかろう、移動担当にブーストボタンを預けるとする!!」

攻撃のみに集中した私の力をジオンの連中に今度こそ思い知らせてくれるわ!!

～ほんの数分後～

“作戦失敗です”

「……」

～今回の教訓～

一つのコンパネは一人で使え！

（埼玉県　saku君）

☆これだよ！　自前の特攻精神で、おニューなプレイスタイルを開発してしまう。このハングリーハートが心にあれば、どんなゲームとでも常にバージンな気持ちで向き合えるっつーもんさ。人間関係にもいえるがね。深いですな、ゲーム道。最高、僕らの「飛び出せ！ゲル・ドルバ」！

A-Fro ひみつ情報 ゲルエロス村……えちぃ作品のコーナー(直球)。近年の村では、単に「脱がしてみましたが、何か？」という投稿は掲載率が低い。作品にエロチシズム、見せ方へのこだわり、ささやかなネタ、の三要素の内包が求められるという上級者向け(笑)コースである。だが、お休みすると多くの読者が悶死するオアシス的存在なので、ビギナーズもバシバシ投稿してほしい。

(新潟県　芹沢謙君)
ツッコミ上手な妹がいると苦労しないとよく聞きますか。

またも新コーナー チェンジ ～妹-ル～

アーケードゲームに登場する妹キャラについてキャンプファイアーで語り合う、または好きなキャラを妹っぽくメイクして「おにいちゃん」と言わせてしんぜようなコーナーなんですよ。

(愛知県　そたい君)
☆疑似妹もありかと。銃声によって、「おにいちゃん」の声はかき消されるのだった。

(東京都　蛹君)
☆双子の妹っつー設定がツボ直撃なお友達もいるんじゃないかな。ん～？

(青森県　ふちこま君)
兄さんの大きな拳は誰にも負けない、そして誰よりも温かい　世界一の兄なんです。

MM 無理想無解決ターボ

読者諸氏のアンケートハガキから、ゲーマーの「今」をお伝えするMMTのコーナーがやってまいりました。そういや先日発表されたナムコの『ドラゴンクロニクル』は、さまざまなドラゴンを育成できるのが特徴です。「オレはやっぱりブラックドラゴン一択だぜ！」という御仁にも、必ずや納得していただける出来かと。これが本当の「ドラゴン黒に凝る」なんつったリー!!　ていうか、今回の自作自演は長いNE！

25歳にして、よーやくゲーセン通いの楽しさを知りました。最近は毎日ゲーセンに行ってます。もっと早くからゲーセンデビューしとけばよかったと後悔。これからもアルカディアで知識を深めたいと思います。
(東京都　長谷川暁君)
☆でしょでしょ？　人として生まれたからには、一度はハマっておきたいゲーセン通い。始めるのには年齢は関係ないですので、まだ躊躇している人も存分にハマっちゃってください。

ゼビウスものまね。
「バキュラッタ」
(宮城県　CPU君)
☆では次のハガキ。

ビデオ筐体っていくらぐらいするの？　新品、中古でもいい。家で『EVO』やりたい。対戦だと2台……高そー！
(大阪府　アンちゃん君)
☆アルカディア誌上にも基板屋さんの公告が掲載されているので、正確なお値段が知りたくば、TELして聞いてみるといいでしょう。『EVO』と筐体のセットで五〇万円近くで、それを2セットだから……まあ、一〇〇万円ほどご用意を。

『**ド**ラゴンクロニクル』……やはり首が増えたりするのでしょうか？　で、やられた時には「ピギャーッ!!」なんでしょうか？
(東京都　中山君)
☆そいつをその目で確かめることが……君の生まれた理由さ！

『**ポ**ップン8』の「マリン・ドライブ」は、マリンド・ライブですか？　マリンドラ・イブですか？　気にはなりますが、夜はぐっすりです。誰か教えてください。
(広島県　七原びんごさん)
☆「マ・リンドライブ」だと、何か前衛バンドの名前のような気もしますが、とりあえずは「マリンドライブ」でいいのではないかと示唆してみる今日このごろ。一つその線でシクヨロ。

『**W**CCF』をプレイしていて、対戦相手がスペシャル&レアカードばかりのリッチなチームに対し、こちとら白カード&スペシャルのチームで対戦したら、2対1で勝っちった！　めっちゃ気分よかったわ。
(滋賀県　ARTA君)
☆勝負を決めるのは何もマニーパワーばかりではなく、いつの時代も情熱と工夫なのさ！　ということを、これから成人する皆には覚えておいてほしい。一応、白のレギュラーカード主体でも勝てるらしいしね。

↑(岩手県　キノエトラ君)
出る杭は出場停止。

↑(京都府　はじめの新庄君)
☆絶対気のせいだってBA！

↑(熊本県　オドヨツシラン君)
ミートゥー

↑(福岡県　TOKUKOさん)
☆頑張ってほしいものです。マジで。

↑(大阪府　華南さん)
☆気合は筐体を壊さない程度にネ。

↑(大阪府　桜もちさん)
☆頑張ってダイウするのよ9ホタン。

↑(愛知県　爆裂丸さん)
嗚呼……刻が見える。

↑(埼玉県　超兄技君)
☆俺たちの心の中で絶賛連載中だ。

↑(東京都　いな連君)
なるほろ

↑(東京都　アルミさん)
☆だいたいこんな感じ。

A-Fro ひみつ情報
ガーデンローズ・愛すべきアーケードのOTOKOたちを描き綴るコーナーだ。作品内にビューティーな男性がいることがガーデンローズ作品の必須条件。何を基準に美しい男とするかは各人の判断に任せる。高潔なる魂を美とするもよし、腹筋に見出すもよし、ホモッティアに発見するもよしとしたい。各メディアから神聖視されているコーナーに、今こそ投稿せよっ。

げえせん歳時記

時代は"デパオク"癒しのメッカ

近年やたらと「癒し系」がもてはやされる傾向にあるが、我らゲームじじいの癒しといえば、何といってもデパ地下ならぬ「デパ屋上」(←語感に難有り)。

デパ屋上はいってみればロストワールドであり、予想もつかない珍ゲー奇ゲーや往時一線で大活躍したゲームが黒い筐体に入り静かに余生を過ごしていたりする。

当然、その雰囲気は殺伐としたものになるはずもなく、ゲームじじいはただ意味も無く筐体に座り、ジュースを飲みながらまったりする。これこそまさしくゲーマー的「癒し」であろう。

ということで俺は、県内で唯一この手のデパ屋上が現存する某百貨店へと出向いた。

白黒モニターのブロック崩し、10円単位で遊べるエレメカなど、「癒し」の要素がてんこもりの空間の中、俺がチョイスしたのは『アウトラン』。

当時中学生だった俺を熱狂のるつぼにたたき込んだ、思い出深い大型筐体モノである。

まさに「懐かしさに癒される」「おあつらえ向きのゲーム」だといえよう。

ということで早速コインを投入。

……ん?

全く、音がしないのだ。俺は訝しがりながら、曲を選びスタートボタンを押した。やはり無音。

ただモーターの駆動音だけが唯一聞こえる「音」というありさま。要は『アウトラン』のウリの一つである「音楽」が無いのだ。

これはかなりショッキング! 癒され度50%オフ! というか、これではハタから見ると、ゲームオーバーのデモで遊ぶ子供と大差無いではないか!

しかし、始まってしまったものは仕方がない。

メンテの悪さも趣の一種と無理矢理納得し、そしてなにげなくギアガチャをしている自分に呆れつつも、それなりに楽しんでいた。

ところが何となく視線を感じる。ふと後ろを振り返ると、いい年したおっさんが二人、俺のプレイを眺めているではないか?

しかもアザーカーを抜くたびに「ほー」だの「危ない」だの、リアクションを取っているのだ。

一体何がしたいのか分からぬまま画面に目を戻すと、見事に大クラッシュ!

おっさん、すかさずリアクション!

「おー、大事故」

「ひっくり返ったねえ」

誰のせいだ、誰の!(ゲーム中振り返る自分という説有り)結局、癒されたんだか疲れたんだか分からないまま、屋上を後にした。

しかし「たまに行くならこんな店」といった感もするデパ屋上も、最近はめっきり減り、やっと見付けたとしても、中途半端に古いゲーム(90年代初頭とか)でがっくりすることも多い中、トラディショナルなデパ屋上は非常に貴重ともいえる。

皆さまもたまにはデパート屋上で、くつろぎの一時を過ごされてみてはいかがだろうか?

(佐賀県　諸江カズノリ君)

☆マジでマッツァリできるデパ屋上は、さながら地上に降りてきたシャングリラといえましょう。天気のいい暇な日曜日など、ふらっと出掛けて、レゲー三昧の休日を送ってみる、なんてのもいいモンですよ。至極～。

その日、壁は高すぎて

ポップン——アルカディア読者なら……いや、ならずとも誰もが一度は目にしているゲームである。しかしながら反射神経のない私のような人間にはバイバイサンキュー、こんにちはありがとうさようならまた会いましょうってモンですか? 流行の壁って高いね神様……。

されども己の身分などわきまえず、神の絶壁に挑んでみたくなるのは人の業といえよう。つまりは他人も巻き込んでレッツ☆ポップン! 弾けろレインボー!

私「ってわけだから付き合えオラ」

友「それが戦友(とも)に対する言葉か? 誠意を見せろ」

私「・○○円で・人用のバトルモードを遊べるんだからいいじゃん?」

一〇〇円五曲という破格設定(ただし『ポップン7』)だけあって、長蛇の列——っつーか前のお方は神ですか? 神速で落ちてくるポップンをすべてたたいてるんですが……。

友「ポップンってあんまりプレイしたことないんだけどさ、あれが標準速度なら私、帰る」

私だって帰るよ。

しかしその神(仮)、四曲目のムラサキ姐さんで沈没。悔しかったのか、コンティニュー画面もそのままにその場を立ち去った。

私「よっしゃ、やるで! これ(赤ボタン)押したらコンティニューとばせるのかな?」

友「あ?」

ちゃりーん。ぽひゅーん

私「今のちゃりーん、ってなあに?」

友「ごめん、一〇〇円入れちゃった……」

コンティニューだろ、それ! 画面に輝く「ハイスピード」って? 蜂? 蜂なのか? シヨーティアが助けてくれるのかい!?(錯乱)

友「落ち着け! いかな難曲といえども、友情さえあれば何とか……なる!(力強く)」

私「そ……うか! そうじゃなきゃとっくに廃れてるモンね! よし、やってみよう!!」

手に手を取っていざ出撃。流れるポップ君、追い付かない手! 呆然と立ちつくす我ら! ……こんなもんできるかああ!!

私「……いい曲だね?」

友「……ああ」

ゲージ0で終了。やっぱ壁が高かったです、神様……。

(埼玉県　ひだまあざみ@文章投稿埼玉部門さん)

☆そのチャレンジ精神や大いに結構。つうかスタート地点において大いなる間違いをカマしているような気がしてならんのだが、どうかね君ら。

(岩手県　天空美月さん)
☆女の子にも熱烈なファンが多いのよね。違う意味でモテてるような気が(笑)。

(岩手県　きりふ風丸さん)
☆シッ! 気付いちゃダメッ。

(神奈川県　公式さん)
☆では今度、和尚をゲストに「歴代マージャンギャル選手権」を開きますか。

(静岡県　竜胆さくらさん)
☆それが、この世界の掟であり真理! キビシー!

A-Fro ひみつ情報　今回は大聖リース君の文章ネタで「1人のビッグショー」を行ないました。いかがでしたでしょうか? 彼のようにさまざまな切り口で、アーケードゲームの世界を自分の言葉で綴ってもらえるとアフロヅも喜ぶし、読んでる読者も充実した気分に浸ってもらえることでしょう! A-Froでは、皆さんからのバラエティに富んだ文章投稿をお待ちしております。来たれ勇者!

アフロ1人のビッグショー
~滋賀県　大聖リース君~

月に封筒3~4通、ネタ総数平均20以上を投稿してくれている、今どき貴重な気合いの文章投稿者・滋賀県の大聖リース君に焦点を当ててみました~。いろいろな角度からゲーセンとゲームを考察してくれる、彼の最新投稿の中から数通をご紹介します!

『ナイス☆ツッコミ』の任期終了後、あの人形君の進路はいかがしたものか? いくつか考案してみました。
1.店内オブジェ。プリクラのお供なんかにも。
2.パンチングマシンの的。逆に殴る気喪失?
3.かかし。夜の店内に置いておけば、泥棒もビックリ仰天!?
……いや、回収された人形軍団が、倉庫内で兵馬俑みたいに佇んでいる光景を想像したらゾッとしたので……。
(滋賀県　大聖リース君)
☆『ナイス☆ツッコミ』退役後は、キャッチャー景品として活躍してもらうのはどうだろう。
これが本当の「ツカミはOK!」なんつったり!!
……ごめん、帰ります。

(茨城県　灯夜さん)
☆ニテラ女生陣の中でも、独特の世界観を持つ彼女。人気も急上昇中です。

本誌の記事を見て以来、発売を心待ちにしていた『銃武者羅』がついに封切り……はうれしいのだが、今は別の問題にけつまずいている。まず出回りが少なくて、なかなかお目にかかれないのだ!
これを書いているのは8月末だが、今のところ、滋賀県内のゲーセンで『銃武者羅』稼動の形跡は無し。実際私も、本作をプレイしたのは、大阪や京都に行った時であった(そこでも、あまり見掛けることは無かったが……)。
当面、『銃武者羅』したいときには遠征するしかないということか。ゲーム○回分の交通費がキビシイ……。
この文が掲載されるころには、県内で『銃武者羅』が十分普及していることを願う。これ、本当に面白いんですよう。
でも、本誌9月号によると、ミッチェルさんは必要な枚数以上は基板を生産されないという。その中から、一枚でも多く滋賀へ回ってきますように!
(滋賀県　大聖リース君)
☆「やりたいゲームが近くのゲームセンターに無いんだけど……」と、青色吐息を漏らす諸兄、落胆するのはまだ早い! 「プレイしたいゲームを探す旅に出る」というのも、いろいろなゲーセンを回って、ゲーセンの醍醐味の一つ。いろいろなゲーセンを回って、お目当ての一品に出会った時の感動は格別ですよ。……でも、近くのゲーセンに入っていればいうこと無いんですけど、ええ。その後の滋賀県における『銃武者羅』充填度が気になります。

(福岡県　倉長行矢さん)
☆ハスルの雄、コンパイルが久々に放った意欲作! まずはプレイしてみんしゃい。

(新潟県　KANAさん)
☆古代エジプト王家に伝わる伝説の奥義……その正体はッ!! ……え? こすぷれ?

『電車でGO!』によって、運転手にあこがれる人も出てきたし、『アフレコ!』によって、声優を志す人も出てくるであろう。職ゲーの波及効果には、計り知れないものがあると思われる。
特定の職業をゲーム化すれば、その職業に関心を持つ人がでてくるはず。これを利用すれば、人手不足の職業に人材をもたらすことができるかも? 例えば、日本の食料自給率向上を狙って、農業SLGとか……(深刻です)。
私が提案したいのは「雑誌編集者」の職ゲー。本誌のような素晴らしい本を作る楽しさ、その工程を身をもって知るべきだ?
(滋賀県　大聖リース君)
☆「アルカディアを作ろう」って……どうなんでしょう(笑)。
ライターとの打ち合わせの「格闘パート」や、デザイナーの元へバイクで原稿を届ける「レースパート」、誤植をくまなくチェックする「超間違い探し」などなど、バラエティにあふれたゲーム性が魅力です。うっわ~。

(鹿児島県　HEELさん)
☆『プリルラ』は根強い人気! 愛されてる幸せなタイトルだよねッ。

目指せ常連、燃やせ情念!!　ARCADIA Frontiers［A-Fro］投稿ルール

当「A-Fro」では、アーケードゲームを愛してやまない皆さまからの熱意・魂・その他諸々が込められまくった投稿をお待ちしております。ゲーセンに関連していれば、表現スタイルは完全自由! ……弾けろ!! 優秀作品(ebマークが付いた掲載作品)を送ってくださった方にはA-FroオリジナルQUOカードを進呈!! 遠慮なくガシガシご応募ください。

●守って採用率アップ! 投稿作品全般のルール
郵送での投稿時には、お手数ですが封筒のみならず、すべての作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を明記してください。コレが無いと、QUOカードが当選しても送るに送れなくて悲し過ぎるぜ!! ただしコーナー名は無理に書かなくても可。勝手にコーナー名を捏造するのも技かと!! また、HPをお持ちの方は「URL」を書いておきますと、作品採用の暁には何と「ARCADIAMAGAZINE.com」内投稿者リンクに1カ月間URLが載っちゃうぞ! URL不掲載をご希望の方はURLを書かないか、掲載を希望しない旨を明記してください。また、作品は「未発表」のものを送ってください。また、個人HPなどに作品をアップする場合は、投稿から45日後以降にしていただけるようお願いします。おおっとまだあったァ! 締め切りは「消印有効」ではなく「必着」! ちょっと遠い所から郵送する諸兄はゆとりをもって投稿してください。

●文章作品投稿規定
文章量は最大800文字程度にまとめてくれると助かります。誤字や文法の間違いがあっても、そこは掲載時に直しますゆえ、安心して勢い重視でヨロシク。E-mail投稿も受け付け中、日々ネタを送りまくるが吉! ただしE-Mailの場合は同じファイル内に本名・住所などを忘れずにプリーズ。

●ゲームイラスト(カラー、モノクロ、CG)投稿規定
サイズはハガキサイズ~A4くらいが最もポピュラー。タテ・ヨコの比率もハガキのそれと同じくらいにするのが基本技といえましょう。イラスト内の文字は大きく分かりやすく、また端5mm以内に文字を書くと掲載時に文字が切れちゃう可能性があります。マンガ作品を描く場合は要注意ですぞ!!

☆CGデータ投稿の特別規定
カラーCGに色数制限はありませんが、RGBだと印刷で出にくい色がありますので、あらかじめCMYKモードで作成するのがオススメです。モノクロCGの場合はグレースケール、モノクロ二階調のどちらでも大丈夫!
推奨サイズは592×874ピクセル、または350dpiで7×5cm程度。
また、作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを、必ず同一フォルダに入れて送ってください。このフォルダは1作品ごとに別々で作ってネ。E-Mail投稿時には、フォルダごと圧縮して送るべし!
この際、圧縮後データサイズの上限は3Mです。コレを上回ってしまう場合は、郵送での投稿をお願いします。郵送なら非圧縮の形式でも送れますぞ!!
セーブファイル形式はほぼすべてに対応してますが、イチオシはフォトショップ形式(.psd)です。JPEG形式(.jpg)は画像劣化のためおすすめできませんが、やむをえない場合はクオリティ75~95%以内で保存してください。

次々号2月号の締切は……11月19日(火)必着!!

WEBページ及び投稿アドレスはこちらです!
E-mailでのCG・文章投稿の詳しい注意事項は、こちらを参照してください!
http://www.arcadiamagazine.com/

リビドーまかせにオリジナルコーナーを立ち上げよう!
通常投稿も常時受け付け中!
そんなA-Froのあて先は
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
A-Fro各コーナー係

E-mail投稿(文章ネタ投稿)のアドレスはこちら。投稿には住所を忘れずにね!
afro@arcadiamagazine.com

CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください!
afro_cg@arcadiamagazine.com

ポップンミュージックシリーズ　発行／fire butterfly

pink pop lolipop

シリアス

カワイイのにどこか色っぽい絵柄でつづる、ポエムのようなコントのような、不思議な味わいの一冊です。なぜか全員女物の服着用。

B5版　20P　オフセット　表紙2色
200円分無記名小為替＋160円分の切手＋宛名シール
〒659-0052　兵庫県芦屋市伊勢町7-5
上野倫子

鉄拳4　発行／くまちゃぶ台返し

天下無双

ギャグ

淡々とした雰囲気で、微妙にヒド目のオチをぶちかますショートギャグ集。端々に挟まれた小ネタが、ほんわか風味の隠し味ですな。

B5版　28P　オフセット　表紙カラー
600円分の無記名小為替（送料込み）
〒981-0031　宮城県仙台市若林区六丁目字柳堀27柳堀7-4-1-302　片寄方「くまちゃぶ」係

ギルティギアイグゼクス　発行／BOMBERS

焔華

ギャグ

B5版　32P　オフセット　表紙カラー
500円分の無記名小為替＋180円切手＋宛名カード
〒455-014　愛知県名古屋市港区港楽1-1　港楽ハイツ1-106号　行寿薫

やや下ネタ気味ギャグ大炸裂のギルティ本です！

ショートギャグ×2、ギャグ短文×1を収録。力強く、かつなまめかしいという希有な線質の絵が、勢いとテンポの良いギャグを増幅させる絶妙な一冊ですぞ。

やおい大好き美少年ブリジットがソルとカイに迫る！　果たして二人の運命は？　スレイヤー先生の怪しい俳句講座も笑わせます。

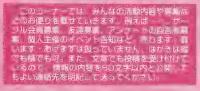
伝言板

友よ、共にヤキイモを焼こう。

コス相方＆お友達募集!!
名古屋や神戸のイベントなどで一緒にコスして下さる16歳以上の女性の方募集。当方、サムスピ・KOFシリーズの女の子中心ですが、相方のジャンルは不問デス。一緒にコスを楽しみましょ
コス好きなお友達も募集！一緒にコスの話とか！ませんか？こちらは全国OK！年齢不問。出来れば女性に（文通可）
〒476-0003
愛知県東海市荒尾町天の根96
神坂さとみ　まで

【CANG】

会員募集
KOF中心対戦サークル
K.O.Friends
〒133-0051
東京都江戸川区北小岩6-39-9
森野方　Kフレ係

★サークルメンバー募集！
アーケードゲーム業界を盛り上げようと活動しているサークル「G-UP」です。大会運営などが中心です。企画・デザイン・インターネット・DV編集・通販に興味のある方は80円切手同封で下記までお問い合わせください。
〒234-0052　横浜市港南区笹下5-14-14　一ノ瀬理々
サイトアドレスhttp://www.g-up.org/

★ギルティギアXXが好きな方！
お手紙下さい。社会人や主婦の方希望。最近ハマったので、いろんなギルっ子さんとお話ししたいです。
〒862-8019　熊本県熊本市下南部3丁目9-108　渡辺佳代子

ああ栗もフトウも梨もおイモもおいしい　お腹がふくれたので、少し落ち着いてきました。通販手紙については、あたしもエキサイトしすぎたようです。失礼いたしました。でも、お金が絡むことだけに、トラブルが起こるとものすごく心配に思いんです　通販申し込みをされる皆さんは、最低でも封筒のリターンアドレスだけはぜ〜ッタイに忘れないようにして下さいね！

●アイコンの説明●

ベースはゲームパロディを中心としたコミックです。何も記載されていないものはゲーパロコミックです。

■攻略 ゲームの攻略を中心とした本であることを表しています。■設定 キャラクター紹介などを中心とした本であることを表しています。 ■研究 アーケーダー的工作法やゲーム市場全体を論じるものなど、個人研究を中心とした本であることを表しています。また、資料的価値の高い場合にも使用します（何かのリストなど）。■男性向け／女性向け それぞれ男性向けの内容なのか女性向けなのかを表しています。これは制作者の申請によって付けています。■18禁 未成年者は購入することができません。基本的に制作者の自己申請によって表記しておりますが、編集部の判断で指定する場合もあります。ご了承下さい。■ギャグ 内容がギャグであることを表しています。 ■シリアス [illegible] ■イラスト イラスト集を表しています。また、イラストの多い場合にも使用します。 ■4コマ 4コマオンリー本または4コマの多い本を表しています。 ■小説 小説本であることを表しています。また、小説が多い場合にも使用します。

ポップンミュージックシリーズ 発行／HONEY BROWN

Scarlet

ギャグ

絵や画面構成に多少こなれていない部分も見られますがギャグの勢いがグッド！ 強引な展開でグイグイ引っ張る疾走感が笑えます。

[illegible]

B5版　24P　オフセット　表紙2色
300円小為替（本代）＋160円切手（送料）
〒029-4203　岩手県胆沢郡前沢町生母字南羽毛5-5　佐藤祐子

私立ジャスティス学園シリーズ 発行：LAND'S END

学園祭狂想曲

シリアス

大陽祭に届いた脅迫状を調査する恭介、しかし……というシリアスがメイン。ほかに恭介がシンデレラ姫を演じるギャグなど数本収録。

[illegible]

A5版　52P　オフセット　表紙カラー
700円分の無記名小為替（送料込み）
〒256-0816　神奈川県小田原市酒匂4-13-6　平沢久美

ヴァンパイアセイヴァー 発行／Howling

蒼揚羽

シリアス
ギャグ

夜の町にガロンを追う一人のカメラマン。異なる種族の心がほんの少しだけ触れ合う、ハートウォーミィな小編です。他ギャグ2本。

[illegible]

A5版　28P　オフセット　表紙1色
200円分の無記名小為替＋160円切手＋宛名シール＋連絡用80円切手
〒223-0055　神奈川県横浜市港北区綱島上町133　田中様方Howling（A）係

うれしいはずの通販申し込み手紙が!?
牡丹、同人デビュー!?　その8

五つのトラブル、五つの願い

通販手紙の意外な罠？

牡丹「ぬあぁあたしにどうしろと言うんだぁあ！」
ジョイ「どうしたのです、泣きわめきながらも頭から湯気を噴き、モップを折って皿を割りつつ」
牡丹「聞いてください！　あたしこの間から同人誌の通販始めたじゃないですか。ところが、通販申し込みの手紙に対処しようのないダメ手紙がいくつか！」
ジョイ「ダメ手紙……ひどい言い方ですが、たとえばどんな手紙が送られてきたのですか？」
牡丹「えーと、じゃあ症状の軽そうな方から……」

①為替や送料用切手が入っていない

牡丹「単なる入れ忘れだと思うんですけど、これじゃ本を送るわけにいきません。金額が間違っているというパターンもあって、多いならお釣りを送り返しますけど、少ない場合は請求しなきゃいけないし……」

②為替の受取人の欄に、名前が書いてある

牡丹「親切心から書いてくれたんでしょうけど、為替の受取人の欄って、郵便局の窓口に行く人の名前を書くんです。あたしがジョイさんに換金をお願いした場合、ジョイさんの名前を書かなきゃいけない。これじゃ絶対にあたしが郵便局に行かなきゃいけないし、最悪ペンネームが書き込まれていたら、本人証明にならないので換金できなくなっちゃう～！」

③どの本を何冊欲しいしか、どこにも書いてない

牡丹「あたし今回『ナイス★鉄コミ』と『デジ拳ファランティア』の2冊を制作したんです。値段も送料も両方同じ。ところが1冊分の値段の為替と切手しか封筒の中に入ってない手紙があって、どっちを申し込んだのか判別できないんです。さらには3冊分の為替と送料が入ってる手紙まであって、どっちが何冊欲しいのか全然分からないんです！」

トラブルを避ける五つのポイント

④リターンアドレスがどこにも書いてない

牡丹「えーと、①～③はすごく手間と時間がかかりますが、こちらから問い合わせて確認すれば、まだ対処できるんです。ところがリターンアドレスが書いてないと不備があったとき確認方法が無い！　ていうか、不備がなくたって本を送れないいいぃ！」

⑤イタズラ手紙

牡丹「『今どんなフンドシはいてんのハァハァ』って……アホかー!!　わざわざこれに手紙で答えるとでも思っとるんかー！　何であたしがフンドシはくんだ、美少女キャラをなめるなーーッ!!」
ジョイ「どうどう、論点ずれてます。しかし逆を言えば、これは通販申し込みをする人にぜひ守っていただきたい5箇条がある、ということですな」

①為替や切手を入れ忘れないようにする。
②為替には何も書かない、無記名状態で送る。
③簡単なものでいいので、どの本を何冊欲しいのか明記した手紙を同封する。
④封筒の裏と手紙、両方にリターンアドレス＝自分の住所を忘れずに書く。
⑤イタズラなどは厳禁！

ジョイ「これでとりあえずトラブルは防げるはず」
牡丹「はー、少し落ち着いてきました」
ジョイ「それは良かった。ところでモップと皿の代金はお給料から天引きしておきますのであしからず」
牡丹「ぬあぁあたしにどうしろと言うんだぁあ！」
ジョイ「弁償を、しろ、と」

レイジ・オブ・ドラゴンズ 発行／KKI

ヘル・オア・ヘブン

18禁
シリアス

アリスに取り憑いた悪霊が、体から離れることを条件にエリアスにいかがわしい行為を求める、という連作。かなり濃密にえっちいです。

[illegible]

B5版　52P　オフセット　表紙カラー
誌名を記載した手紙＋800円分の無記名小為替＋宛名シール＋80円切手添付の返信用封筒同封にて受付
〒471-0052　愛知県豊田市逢妻町3-1-67
平田淳也KKI

■ゲーパロ館投稿規定

扱う内容はアーケードゲームオンリーです。基本的に、[illegible]は受け付けません（ただし、アーケードで[illegible]が出たりするものはOKです）。18禁ものOK。攻略本はとくに歓迎します！

次に記す事項を記入したものと、見本誌一冊（返却はしません）を送ってください。不備のものは選考対象外となります。

- ●本のタイトル
- ●判型
- ●総ページ数
- ●扱っているゲームタイトル（複数存在する場合はメインを書いてください）
- ●本のPR文（40字以内）
- ●サークル名
- ●通販申し込み先
- ●通販での値段（本の代金＆送料）と送金方法
- ●本人の連絡先（名前・住所・年齢・電話番号・連絡可能な時間帯、お持ちの方はFAX番号やE-mailアドレスも）

さらに、このコーナーの感想、要望も書いてくださいね。

では、たくさんの投稿を待ってます！

宛先 〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル
(株)エンターブレイン アルカディア編集部「ゲーパロ館」係
メール投稿の方は・　dohjin@arcadiamagazine.com

締切 基本的に随時募集です。12月末に掲載を希望する人は11月20日(水)必着です。
コーナーの意見、感想、伝言板への投稿はE-mailでも受け付けています。

ゲーマー御用達
WWWサイトの泳ぎ方

「CAPCOM FIGHTING ALL STARS」サイト

飛天流格闘道場

http://tokyo.cool.ne.jp/neo.dio/

- フェイロン
- キャプテンサワダ
- プレイヤーの視点

攻略情報とフェイロンの情報を潤沢に提供する

『C.F.A.S.』の情報を早くから掲載しているサイト（情報はJAMMAショーがベース）。小誌での紹介とは違い、プレイヤーの視点からゲームの評価やシステム解説などをしている。ゲームをプレイする前には必ず一度はアクセスしておきたいサイトだ。

サイト内には実践的な『CAPCOM VS. SNK2』攻略が掲載されており、こちらも非常に役に立つ。そのほか『ストリートファイター』系のフェイロンやキャプテンサワダなどマニアックなキャラクターを扱っており、キャラクターへの愛着が感じられ、まさにカプコンづくしのサイトになっている。

トップページは管理人ご贔屓のフェイロンがお出迎え。サイトでは音楽が流れるのでパソコンの音量に注意。

nikaiten

http://www.interq.or.jp/power/spd/index.htm

- 立ちまわり
- ゲーム画面デモ
- リンク

アーケードのトピックスと攻略情報を掲載

著名な2D対戦格闘ゲームを中心とした対戦攻略情報が充実しているだけでなく、アーケードゲーム全般にわたるインフォメーションも掲載されている。「最新情報」に誇張はなく『C.F.A.S.』に関する情報も早い時期から掲載されていた。ゲームシステム、ストーリー、画面デモの説明、基本システム・操作など、各種情報系サイトへのリンクが掲載されている。

メインコンテンツである対戦攻略は、技の一つ一つについて詳細に解説されており、プレイする際にとても役立つものがそろっているので対戦好きにはお薦めだ（全キャラではないのでご注意を！）。

アーケードゲームに関するトピックスと徹底した攻略情報、それとフランクな掲示板が楽しめる。濃密な情報すべてにアクセスすべし。

fg@fptech

http://fptech.s8.xrea.com/fg/

- シリーズ
- データベース
- SQL検索

ストリートファイター・キャラクター・データベース

『ストリートファイター』シリーズのキャラクターに関する情報をデータベース化し、その検索機能を提供している。検索方法としては「キャラクター名」「登場ゲーム」「身体的特徴」「SQL（データベースを検索する言語）検索」のインタフェースが提供されているので、自分が検索しやすい方法を選ぼう。ちなみに「身体的特徴」検索は検索の条件として、身長・体重やスリーサイズなどで検索でき、検索できる情報は、まさにプレイヤー視点ならではのユニークなものになっている。ぜひ一度試してみよう。

なおSQL検索には相応の知識が必要だが、それさえ克服すれば柔軟な検索機能となる。

掲載情報はキャラクターの身体的特徴が中心。今までにないタイプのデータベースにアクセスして実際に使ってみよう。

「CAPCOM FIGHTING ALL STARS登場キャラ」CGサイト

ひま人の隠れ家

http://www.geocities.co.jp/Playtown-Darts/5636/

『ファイナルファイト』中心にコーディ、ガイ、ポイズンらのイラストを多数掲載している。どれもかっこいいという表現の似合うイラストであり、女性にお薦め。

PASSION KINGDOM

http://www.i-net.ne.jp/ichitaroh/

こちらは『ストリートファイター』の春麗、キャミィ、リュウが掲載されている。数は春麗が多かったが、今回は雰囲気が良く現れているリュウをセレクト。

Renai's

http://www.bd.wakwak.com/~sepia-angel/

春麗、ポイズンが掲載されている。ポイズンはネット上でも何かと話題のキャラお絵かき掲示板は書き込みがウィンドウ型で表示されるタイプを使用している。

娯楽屋。本舗

http://www.geocities.co.jp/Playtown-King/6283/

『ストライダー飛竜』のイラストを掲載しているサイト。また、ほかのゲームキャラとのカップリングイラストも掲載。『キルティギア』『ポップンミュージック』もあり。

TOKIYA-R

http://members.jcom.home.ne.jp/tokiya-r/

渋めの色使いで『ジャスティス学園』をはじめとしたゲームのイラストを掲載されている。またイラストに添えられるSS（※1）も作品であり、その世界観も楽しめるのでお得。

Patchy Place

http://nd.sakura.ne.jp/~moji/

『ジャスティス学園』からひなたをのイラスト中心に掲載。パステルカラーと原色が多用されたイラストはとてもかわいいので、ぜひ一度はアクセスしよう。

※1　Side StoryやShort Storyなどの略

LINKS
wwwの泳ぎ方

そのほかの「C.F.A.S.」キャラサイト

サイト名	URL
たんくのらくがき工房	http://www.aa.alpha-net.ne.jp/numatank/index.htm
on the BIG APPLE	http://www.geocities.co.jp/Playtown-Bingo/8517/index.htm
青年男子販売計画♂	http://members.tripod.co.jp/onihead/
はねぼのおやど	http://sweb22.infoseek.co.jp/play/hanebo/
CROSS FIRE	http://www5a.biglobe.ne.jp/~ray_k/
感昇HP	http://free.prohosting.com/~kansyou/
虎の巣	http://www.uri.sakura.ne.jp/~tora/
らっしゃい昇龍軒！	http://sx.room.ne.jp/~sx/sf/
望月亭謹製	http://csx.jp/~mochizukitei/
Hell fire club	http://www1.linkclub.or.jp/~murase/
ADMISSION	http://www.age.jp/~kai3him/

今回は話題の『CAPCOM FIGHTING ALLSTARS』づくし。2002秋のJAMMAショーに出展され、カプコン対戦格ゲーファンの話題をさらっていった。

そこで気になるのが登場するキャラがオリジナル作品でどんな位置付けだったのか、などのバックストーリーだろう。プレイする人にとっては使っていた技などが気になるところ。そういったことの調査にもインターネットは役に立つ。『ストリートファイターII』についてはこれまでにもご紹介してきたので、今回はパツとあきらがが登場していた『ジャスティス学園』関連のサーチである「愛と友情 ジャス学りんぐ（http://www.31rsm.ne.jp/~dragon/ring/）」と「ジャスティス学園同盟（http://naha.cool.ne.jp/rivalschools/）」をご紹介。どちらもウェブリングとなっており、それぞれが2桁の登録サイト数を誇っている。ウェブリングを活用する際には、まず登録サイトの一覧をチェックして登録サイトの方向性を確認しよう。

自分の好みのサイトを探すだけでなく、自分があまりプレイしなかったゲーム登場キャラの情報をめるのもまた楽しいぞ！

泳ぎ方PLUS

原稿執筆時（9月末）には『C.F.A.S.』の新キャラCGがあるサイトは非常に少なかった。しかし、新キャラはどれもルックスが良く、3D格闘ならではの動きに2D格闘のファクターが上手くミックスしており、デモや使っている技もカッコいいのでファンが増えそうな予感。新旧キャラクターを交えてファンサイトが増えていくことを期待しよう。

KOF SERIES CHARACTOR INTRODUCTON

オールスターキャスト再集結!

THE KING OF FIGHTERS 2002

KOFシリーズキャラクター設定資料集

全14チーム、デフォルトキャラ42人が登場の『KOF2002』。今回の登場人物が、これまで出場してきたゲームでの、ストーリーの軌跡を追ってみよう。

KOF'98チーム

KOF'98 TEAM

七枷 社

格闘スタイル■主に打撃系の技が中心｜誕生日■12月31日　出身地■日本｜身長■190cm　体重■99kg｜血液型■O　趣味■バンド、旅行｜好きな食べ物■穂先メンマ、ラーメン（特にインスタント）｜得意スポーツ■水泳｜大切なもの■琥珀｜嫌いなもの■ナス、狭いところ

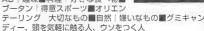
◆「ケンカが強い上に男前」と自分で言うように、気性は激しいが憎めない青年。シェルミー、クリスとともにバンド「C・Y・S」を組んで活動していたが、バンド活動の関係でもめた相手・八神 庵(「赤毛」)が『KOF`97』に出場することを知り、借りを返すために出場。もっとも、出場を決めた真の目的は、まったく別のものだったが……。

シェルミー

格闘スタイル■主に投げが中心（ブリッジは得意）｜誕生日■2月13日　出身地■フランス｜身長■173cm　体重■68kg｜スリーサイズ■92・63・87｜血液型■B　趣味■バンド、仏映画鑑賞、ハムスターの飼育　好きな食べ物■魚（特に光もの）、納豆巻き、牛丼屋の朝定｜得意スポーツ■フィギュアスケート｜大切なもの■パソコン、ハムスター　嫌いなもの■セロリ、高校野球

◆外見そのまま、どこかトボけたところのあるつかみどころがない美女。普段はファッションデザイナーとして活躍しているが、趣味で気の合う社たちとバンド活動をしている。『KOF`98』チームの三人は、『KOF`97』のエンディングにおいて悲劇的な最期を遂げているが、ドリームマッチである『KOF`98』において三人そろって復活している。

クリス

格闘スタイル■スピードを活かした攻撃が中心｜誕生日■5月3日｜出身地■スウェーデン　身長■160cm｜体重■48kg｜血液型■AB｜趣味■料理｜好きな食べ物■ブータン｜得意スポーツ■オリエンテーリング　大切なもの■自然｜嫌いなもの■グミキャンディー、頭を気軽に触る人、ウソをつく人

◆天使のような無邪気さと外見を持つ14歳の少年であるが、戦いの場では明るく「死んでください」などと平然と言い放つような残虐な一面も持っている。社たちとは表向きはバンド活動を通じて知り合ったことになっているが、実はその出会いには彼の隠された一面が関係していた。『KOF`97』においては、間違いなく第一のキーパーソン。

オロチチーム

OROCHI TEAM

乾いた大地の社

格闘スタイル■不明　誕生日■不明　出身地■不明｜身長■190cm　体重■99kg｜血液型■不明｜趣味■不明　好きな食べ物■不明｜得意スポーツ■不明｜大切なもの■不明　嫌いなもの■不明

◆七枷 社の真の姿。彼はオロチ一族の強者・八傑集の中でも特に力が強い「四天王」の一人であり、荒ぶる大地の力を操ることができる。彼が『KOF`97』に出場した真の理由とは、格闘家たちの精神力が集まる大会会場でのオロチ復活。十分に高まった精神力を集積し、さらに最後のツメとしてシェルミー、クリスらとともに戦いを仕掛けてきた。

荒れ狂う稲光のシェルミー

格闘スタイル■不明　誕生日■不明　出身地■不明｜身長■173cm｜体重■68kg｜スリーサイズ■92・63・87｜血液型■不明　趣味■不明｜好きな食べ物■不明｜得意スポーツ■不明　大切なもの■不明｜嫌いなもの■不明

◆シェルミーがオロチ八傑集四天王としての正体を現した姿。暗黒の雷を自在に操る、強大な力を有する。それでいて性格そのものは普段のそれと変わってはおらず、しかし投げキッスなどに雷光を乗せて放ったりするその姿は、逆に恐ろしかった。『KOF`97』のエンディングを見る限りでは、社とはいい仲であったようなのだが……？

炎のさだめのクリス

格闘スタイル■不明｜誕生日■不明　出身地■不明　身長■160cm，体重■48kg｜血液型■不明　趣味■不明｜好きな食べ物■不明｜得意スポーツ■不明　大切なもの■不明　嫌いなもの■不明

◆クリスがオロチ八傑集として覚醒した姿。彼もまた四天王であり、暗黒の炎を操りすさまじいスピードで戦う強者であった。しかし彼には四天王としての能力のほかにオロチ復活の触媒としての能力も備わっており、『KOF`97』ではオロチ復活に成功。しかしオロチは大会優勝チームや「三種の神器チーム」の活躍で、再び封印されることとなる。

KOF SERIES Character Introduction

KOF'99チーム

KOF 99 TEAM

ウィップ

格闘スタイル■繰鞭術＋ハイデルン流暗殺術　誕生日■10月12日　出身地■不明｜身長■173cm　体重■59kg｜スリーサイズ■??・??・??｜血液型■O｜趣味■無し｜好きな食べ物■はちみつ｜得意スポーツ■無し　大切なもの■ウッドドゥ（鞭）　嫌いなもの■裏切り者

◆ネスツの改造人間であるが、早期に離反。当初はネスツを探るために軍人として怒チームに所属していたが、『KOF2000』終了後にK'、マキシマとともに反ネスツ活動を本格的に開始。実はK'にとっては共に育った「お姉ちゃん」なのだが、彼ら改造人間はイグニスの計画のために全員記憶を操作されており、このことは忘れられていた。

K'

格闘スタイル■暴力｜誕生日■不明｜出身地■不明｜身長■183cm｜体重■65kg｜血液型■不明｜趣味■無し｜好きな食べ物■ビーフジャーキー｜得意スポーツ■無し（運動は苦手）｜大切なもの■無し｜嫌いなもの■KOF

◆初登場は『KOF`99』(「ネスツ編」)。謎の秘密結社ネスツによって草薙京の能力を移植され、卓越した格闘センスと炎を操る能力を得た改造人間。ネスツから離反し抗争を展開したが、それはネスツの真の支配者・イグニスによる「最強の戦士創造」計画の一環であった。しかし『KOF2001』において、自らの手で宿命に終止符を打つ。

マキシマ

格闘スタイル■“M式”格闘術　誕生日■3月2日｜出身地■カナダ　身長■204cm｜体重■204kg｜血液型■A｜趣味■バイクツーリング｜好きな食べ物■甘いもの全般｜得意スポーツ■ラグビー｜大切なもの■モミアゲ｜嫌いなもの■納豆、意見を求める人

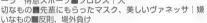
◆ネスツによって改造され、100発のライフル弾をも受け止める堅牢さと各種内蔵火器や高性能なセンサー類などを持つに至った戦闘のプロフェッショナル。しかしそうしてネスツに入り込んだのは、力を手に入れ親友の仇であるネスツをたたくためであった。K'の良き相棒として彼と常に共にあり、ネスツ崩壊によって復讐は果たされた。

KOF2000チーム

KOF 2000 TEAM

ラモン

格闘スタイル■ルチャ・リブレ｜誕生日■12月3日｜出身地■メキシコ　身長■170cm　体重■80kg　血液型■A　趣味■子供たちと遊ぶこと｜好きな食べ物■タコス、テキーラ　得意スポーツ■プロレス｜大切なもの■先輩にもらったマスク、美しいヴァネッサ｜嫌いなもの■反則、場外負け

◆メキシコのプロレスであるルチャ・リブレの使い手で、「魅せる」ルチャの使い手らしく、派手好きなお調子者。『KOF2000』においてヴァネッサにその腕を見込まれ、主人公チームの一員として出場。それ以来はヴァネッサに心底惚れ込み、『KOF2001』でも、ただヴァネッサのためだけに、危険を承知で庵チームの一員として出場している。

ヴァネッサ

格闘スタイル■ボクシング｜誕生日■1月9日｜出身地■不明｜身長■182cm｜体重■67kg｜血液型■B｜趣味■貯金、通信販売｜好きな食べ物■ビール｜得意スポーツ■一通りこなす｜大切なもの■結婚指輪｜嫌いなもの■優柔不断な人、幽霊

◆謎めいた女エージェントだが、普段の彼女は既婚者とはとても思えない若々しい色気を振りまく美女。『KOF2000』で初登場と見せかけて、実はDC版『KOF`99』にセスとともにエキストラストライカーとして先行登場している。『KOF2000』ではK'らの監視、『KOF2001』では庵の監視のため、共に監視対象と同じチームで出場した。

セス

格闘スタイル■護身術｜誕生日■8月1日　出身地■アメリカ｜身長■190cm｜体重■108kg｜血液型■B｜趣味■盗聴、ドライブ｜好きな食べ物■野菜、果物（ベジタリアン）　得意スポーツ■個人競技｜大切なもの■ネクタイ、家族｜嫌いなもの■飛行機

◆護身術の達人で、ある組織のエージェント。『KOF2000』に表向きは紅丸の古い戦友として招待されたが、本来の出場理由は組織の指令で飛賊の長・龍（ロン）を捕獲するためだった。『KOF2001』では庵の監視（捕獲？）指令も受け取っていたらしく、最後にはラモン、ヴァネッサとともに庵と対決していたが……安否はいかに？

KOF2001チーム

KOF 2001 TEAM

アンヘル

格闘スタイル■テキトー!｜誕生日■3月6日｜出身地■メキシコ　身長■168cm｜体重■書いたら殺す｜スリーサイズ■92・60・89｜血液型■O｜趣味■50ccバイクいじり、ライブ｜好きな食べ物■テキーラ、サボテン刺し　得意スポーツ■サッカー（主にキーパー）｜大切なもの■ヴィンテージB-3、デッキコート、P・Dシリーズの服｜嫌いなもの■ギャンブル

◆K9999と行動を共にする改造人間。外見とは裏腹に、その精神は子供じみており不安定。残酷な言動や行動も多いが、ネスツの中では優秀な人員であったようだ。『KOF2001』のエンディングでは、K9999とともにK'らと闘い消息不明となるパターンと、組織崩壊によって自由の身となりK9999とともにヘリで脱出するパターンとがあった。

K9999

格闘スタイル■俺自身の力｜誕生日■不明　出身地■不明（日本？）｜身長■168cm｜体重■58kg｜血液型■B，趣味■バイク｜好きな食べ物■ピーナツ｜得意スポーツ■無し（何をやらせてもダメ）｜大切なもの■愛車のバイク　嫌いなもの■命令、命令する奴

◆ネスツの改造人間の中でも、屈指の力を持つ男。草薙京を抹殺するため、ネスツによって大会に送り込まれた。しかし彼の精神は過度の強化改造のせいか著しくゆがんでおり、旧世代の改造人間（「出来損ないども」）でありながら特別視されるK'を一方的に憎んでいる。しかし、そのゆがんだ憎しみさえも、イグニスによって植え付けられたものだった。

クーラ・ダイアモンド

格闘スタイ■アンチK'アーツ｜誕生日■5月29日　出身地■不明｜身長■169cm｜体重■48kg｜スリーサイズ■81・57・83｜血液型■不明｜趣味■キャンディー修復のパーツ集め｜好きな食べ物■いちごシャーベット、ペロペロキャンディー　得意スポーツ■スケート｜大切なもの■キャンディー｜嫌いなもの■人ごみ、炎

◆ネスツによってアンチ・K'として育てられた改造人間。対象を氷結させて操る能力を持っており、『KOF2000』ではゼロの謀反計画を妨害、『KOF2001』では爆発の中から大会優勝者たちを救出するなど活躍を見せた。記憶操作によりK'を裏切り者として憎んでいたが、本来は明るく素直な女の子。ネスツ崩壊後はK'やウィップとともに幸せに過ごしている。

KOFシリーズキャラクター設定資料集

日本チーム

JAPAN TEAM

草薙 京

格闘スタイル■草薙流古武術＋我流拳法｜誕生日■12月12日｜出身地■日本｜身長■181cm｜体重■75kg｜血液型■B（RH-）｜趣味■詩を書くこと｜好きな食べ物■焼き魚｜得意スポーツ■アイスホッケー｜大切なもの■単車、彼女（ユキ）｜嫌いなもの■努力

◆オロチ一族に対抗する部族「三種の神器」のうちの一つ「払うもの」草薙一族の血を引く青年格闘家で、炎を操る力を持つ。「オロチ編」（`94～`97）の主人公で、KOFシリーズの顔。「ネスツ編」では当初ネスツに捕らえられその能力を盗まれたりもしたが、後に脱走。その後のネスツとの戦いにおいても、昔と変わらぬ大活躍を見せた。

二階堂 紅丸

格闘スタイル■シューティング｜誕生日■6月6日｜出身地■日本（日米ハーフ）｜身長■180cm｜体重■70kg｜血液型■O｜趣味■スカイクルージング、料理｜好きな食べ物■刺身、パスタ、コーヒー｜得意スポーツ■クレー射撃、高飛び込み｜大切なもの■自分自身｜嫌いなもの■おたく、後悔

◆雷を操る力を持った、若き天才シューター。過去に異種格闘技戦で草薙 京と大門 五郎に出会い、以来は無二の親友となる。「オロチ編」終了まで日本チームのNo.2として活躍。「ネスツ編」では京の行方不明と大門の引退もあったが、独自の戦いを続けた。しかし『KOF2001』では日本チームのゴールデンメンバーが復活した。

大門 五郎

格闘スタイル■柔道＋我流格闘術｜誕生日■5月5日｜出身地■日本｜身長■204cm｜体重■138kg｜血液型■A｜趣味■自然と親しむこと｜好きな食べ物■ざるそば｜得意スポーツ■柔道｜大切なもの■ゲタ｜嫌いなもの■精密機械

◆元柔道の金メダリストであり、異種格闘技戦で出会った縁から京らとともに『KOF`94』に出場。柔道の優秀性を証明せんと「オロチ編」では獅子奮迅の活躍を見せた。「オロチ編」後は日本柔道界に監督兼選手として腰を落ち着けKOFからは身を引いたが、京が帰国したとの知らせから2001大会に出場を決意。子連れでの復活に、だれもが驚いた。

KOF'96チーム

KOF 96 TEAM

八神 庵

格闘スタイル■八神流古武術＋本能｜誕生日■3月25日｜出身地■日本｜身長■182cm｜体重■76kg｜血液型■O｜趣味■バンド｜好きな食べ物■肉｜得意スポーツ■全部｜大切なもの■無し｜嫌いなもの■暴力

◆「三種の神器」の一つでありながら禁を破りオロチと血の契約を交わした一族「封ずるもの」八神の末裔。京を憎んでおり、『KOF`95』に登場して以来京のライバルとして死闘を続けている。「オロチ編」でオロチとの血の宿命を断ち、続く「ネスツ編」ではあくまで京のみを追い求めた。血の契約による病魔、その経過が気になるところだが……。

マチュア

格闘スタイル■主にスピード攻撃が中心｜誕生日■4月8日｜出身地■不明｜身長■177cm｜体重■58kg｜スリーサイズ■88・57・87｜血液型■O｜趣味■機械いじり、スカルピー造形｜好きな食べ物■鳥（特にチキン）｜得意スポーツ■スノーボード｜大切なもの■自分の脚｜嫌いなもの■鳩、神楽家

◆『KOF`94』のラスボス・ルガールの秘書として初登場している。オロチ八傑集の一人。ルガールの秘書をやっていたのはオロチの力を盗もうと企む彼の監視が目的であったらしいが、`96大会では庵の監視のために表舞台へ登場。最終的にはオロチ一族への忠誠より庵への興味の方が勝り、ゲーニッツに離反を宣言した。

バイス

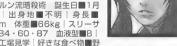
格闘スタイル■主に力技が中心｜誕生日■11月28日｜出身地■不明｜身長■178cm｜体重■59kg｜スリーサイズ■90・58・88｜血液型■A｜趣味■アメコミコレクション｜好きな食べ物■梅｜得意スポーツ■ベンチプレス｜大切なもの■Dan Breretonのサイン本｜嫌いなもの■草薙柴舟

◆オロチ八傑集の一人。マチュアと同じく『KOF`95』において、不完全ながらもオロチの力を我がものとしたオメガ・ルガールを監視すべく秘書として登場していた。『KOF`96』ではマチュアとともに庵のチームメイトとして大会に参加したが、エンディングでは度重なる戦いとオロチ一族との接触により暴走した庵の手によって一瞬で惨殺されてしまった。

怒チーム

IKARI TEAM

レオナ

格闘スタイル■マーシャルアーツ＋ハイデルン流暗殺術｜誕生日■1月10日｜出身地■不明｜身長■176cm｜体重■66kg｜スリーサイズ■84・60・87｜血液型■B｜趣味■工場見学｜好きな食べ物■野菜｜得意スポーツ■特になし｜大切なもの■特になし｜嫌いなもの■血

◆『KOF`96』から、怒チームリーダー・ハイデルンに代わり登場した。実はオロチ八傑集の一人・ガイデルの娘であり、過去に暴走して家族を惨殺したことを知らされ心が揺れ動き、ついに『KOF`97』ではオロチの力が再暴走。だが、ラルフたちの暖かい励ましもあって、笑顔を取り戻した。以来、怒チームの欠くことのできない一員となっている。

クラーク

格闘スタイル■マーシャルアーツ＋ハイデルン流暗殺術｜誕生日■5月7日｜出身地■アメリカ｜身長■187cm｜体重■105kg｜血液型■A｜趣味■ガンコレクション｜好きな食べ物■オートミール｜得意スポーツ■レスリング｜大切なもの■グラサン｜嫌いなもの■なめくじ

◆熱血男のラルフを支えてきた彼の部下（少尉）で、ハイデルンの下へ出向する前は諜報部にいたという、チームの参謀的存在。冷静ではあるがラルフのいい加減さには閉口しており、衝突（ケンカ？）も絶えないが、いざ戦場に出れば互いに信頼し合ったベストパートナーとなる。KOFではラルフ同様全大会に出場しており、常に怒チームの主力。

ラルフ

格闘スタイル■マーシャルアーツ＋ハイデルン流暗殺術｜誕生日■8月25日｜出身地■アメリカ｜身長■188cm｜体重■110kg｜血液型■A｜趣味■ナイフコレクション｜好きな食べ物■ガム｜得意スポーツ■野球｜大切なもの■大統領から貰った勲章｜嫌いなもの■ヘビ

◆『KOF`94』以来出場を続けている、怒チームの一員。大佐の階級を持つ優秀な軍人ではあるが、すぐ熱くなる上にいい加減な性格。上官のハイデルンが後方指揮に回ってからは怒チームのリーダーとして、またその豪快でありながらお人好しの性格から、心に傷持つレオナを支えたり、孤独なウィップを影ながら応援したりと、リーダーらしい活躍を続けている。

KOF SERIES Character Introduction

餓狼伝説チーム

FATAL FURY TEAM

ジョー・ヒガシ

格闘スタイル■ムエタイ｜誕生日■3月29日｜出身地■日本｜身長■180cm｜体重■71kg｜血液型■AB　趣味■喧｜好きな食べ物■ワニの唐揚げ　得意スポーツ■格闘技全般　大切なもの■はちまき｜嫌いなもの■正装すること

◆『餓狼伝説』では無敵のムエタイチャンプの名を欲しいままにする、タイ随一の人気者である。テリーやアンディとは親友であり、KOFでは`94大会以来三人そろって全大会に出場している。熱いファイトスタイルも毎年健在であるが、彼の場合その挑発ポーズがKOFの風物詩ともいえるほど有名。毎年これを楽しみにするプレイヤーもいるとか。

アンディ・ボガード

格闘スタイル■骨法　誕生日■8月16日｜出身地■アメリカ｜身長■172cm｜体重■67kg｜血液型■A　趣味■修業｜好きな食べ物■納豆スパゲティ｜得意スポーツ■ショートトラック｜大切なもの■修業時代の写真　嫌いなもの■犬

◆テリーと同じく『餓狼伝説』の登場人物。孤児であったがジェフに引き取られ、テリーの弟として育った。養父亡き後に日本で小柄な自分に最適な武術・骨法に出会い、修行を積んでサウスタウンに舞い戻る。ちなみに不知火 舞と出会ったのもこの骨法の道場でのことであり、この二人の縁は『餓狼伝説』本編よりも、KOFの方で進行したといえよう。

テリー・ボガード

格闘スタイル■マーシャルアーツ+ジェフ流喧嘩殺法　誕生日■3月15日｜出身地■アメリカ｜身長■182cm　体重■82kg｜血液型■O｜趣味■ビデオゲーム、トローリング｜好きな食べ物■ファーストフード｜得意スポーツ■バスケットボール｜大切なもの■ジェフの形見のグローブ｜嫌いなもの■なめくじ

◆SNKの人気作品である『餓狼伝説』シリーズからの出場者。養父ジェフの敵であるサウスタウンの支配者・ギースに立ち向かうべく、マーシャルアーツを身に付けてギースを追い続け、後に敵を討ちサウスタウンを解放することとなる、正義感溢れる陽気な英雄。ちなみに「KOF」とは、元はギースが毎年開催していた武闘大会の名前である。

龍虎の拳チーム

ART OF FIGHTING TEAM

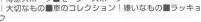
タクマ・サカザキ

格闘スタイル■極限流空手｜誕生日■2月4日｜出身地■日本　身長■180cm｜体重■88kg｜血液型■O｜趣味■ソバ打ち｜好きな食べ物■白米、味噌汁、青粒、酢大豆｜得意スポーツ■格闘技全般｜大切なもの■二人の子供、門下生、極限流空手｜嫌いなもの■ヘビ

◆リョウとユリの父親にして、極限流空手創始者。技を常に磨き続ける姿勢においてはリョウ以上で衰えを知らず、『KOF2000』では至高拳でゼロ・キャノンを撃ち返したほどの実力者。『KOF`94』および『KOF`95』に出場した後、『KOF`97』大会まで出場していなかったが、欠場していた間も伝説の格闘家ミスター・カラテとしてチームのエンディングに登場した。

ロバート・ガルシア

格闘スタイル■極限流空手｜誕生日■12月25日　出身地■イタリア　身長■180cm｜体重■85kg｜血液型■AB｜趣味■車のコレクション｜好きな食べ物■焼きソバ、すし｜得意スポーツ■モータースポーツ｜大切なもの■車のコレクション｜嫌いなもの■ラッキョウ

◆『龍虎の拳』シリーズではリョウと並ぶ主人公。極限流空手「最強の虎」。イタリア人で一流実業家の御曹司なのだが、父親に反発して家を出た後、父の知人であったタクマの下へ弟子入りした。現在はガルシア財団の経営に携わっており、『KOF2001』では財団の経営危機が龍虎チームのKOF出場理由となっていたりする。

リョウ・サカザキ

格闘スタイル■極限流空手｜誕生日■8月2日　出身地■日本｜身長■179cm｜体重■75kg｜血液型■O　趣味■日曜大工｜好きな食べ物■餅、納豆｜得意スポーツ■相撲｜大切なもの■バイク、馬（名前■タツマキ）｜嫌いなもの■足がいっぱい付いた虫

◆『龍虎の拳』の主人公。極限流空手の達人であり、「無敵の龍」の異名を持つ。「龍虎の拳」シリーズでは、誘拐された妹ユリ・サカザキを救出し、その誘拐の黒幕であった若かりしころのギースと対決したりとその実力を存分に発揮。『KOF`94』に出場して以来、全大会に出場している。ただ、その出場理由は年々情けなくなっているような……。

女性格闘家チーム

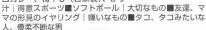
WOMAN FIGHTERS TEAM

不知火 舞

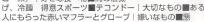
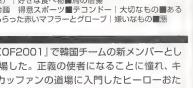
格闘スタイル■不知火流忍術｜誕生日■1月1日｜出身地■日本｜身長■165cm｜体重■46kg｜スリーサイズ■87・54・90｜血液型■B　趣味■料理（お弁当作り）｜好きな食べ物■お雑煮｜得意スポーツ■羽根突き｜大切なもの■おばあちゃんの形見のかんざし｜嫌いなもの■蜘蛛

◆『餓狼伝説』シリーズの人気キャラで、不知火忍術の後継者。彼女の祖父はアンディの師匠であり、アンディとは同じ道場で修行した仲。その際に彼に惚れ込み、花嫁衣装で登場したりと大会のたびに強烈なアタックを繰り返している。『KOF2001』のエンディングを見る限り、ついにアンディを捕まえて幸せな様子。しかし、今までのパターンだと……。

ユリ・サカザキ

格闘スタイル■極限流空手｜誕生日■12月7日　出身地■日本｜身長■168cm｜体重■54kg｜スリーサイズ■82・58・86｜血液型■A｜趣味■カラオケ｜好きな食べ物■甘口カレー、梅干し（自家製）、かす汁｜得意スポーツ■ソフトボール｜大切なもの■友達、ママの形見のイヤリング｜嫌いなもの■タコ、タコみたいな人、優柔不断な男

◆タクマ・サカザキの娘でリョウの妹。『龍虎の拳』では誘拐されるヒロインであったが、『龍虎の拳2』からは極限流空手を自分流にアレンジして格闘家として登場する。KOFでは`94大会から全大会に出場しており、当初は極限流に縛られるのを嫌って自分のチームを結成したにもかかわらず、その後はたびたび龍虎の拳チームに参加している。

メイ・リー

格闘スタイル■テコンドー（オリジナルアレンジ入り）　誕生日■5月24日｜出身地■韓国｜身長■164cm｜体重■47kg｜血液型■B｜趣味■ビデオ鑑賞（主に特撮ヒーロー系）｜好きな食べ物■鳥の唐揚げ、冷麺　得意スポーツ■テコンドー｜大切なもの■ある人にもらった赤いマフラーとグローブ｜嫌いなもの■悪

◆『KOF2001』で韓国チームの新メンバーとして登場した。正義の使者になることに憧れ、キム・カッファンの道場に入門したヒーローおたくの快活な少女。交通事故によって出場できなくなったジョン・フーンに代わり出場。韓国チームをこれまでになくまとめ上げる原動力となった……ハズだが、今回は別チームでの出場となった。

KOFシリーズキャラクター設定資料集

KOF'97チーム

KOF 97 TEAM

ブルー・マリー

格闘スタイル■コマンドサンボ｜誕生日■2月4日｜出身地■アメリカ｜身長■168cm｜体重■49kg｜スリーサイズ■88・54・85｜血液型■AB｜趣味■バイクツーリング｜好きな食べ物■ビーフカップ｜得意スポーツ■野球｜大切なもの■革ジャン｜嫌いなもの■ネコ

『餓狼伝説3』から登場した、コマンドサンボを使いこなす腕利きの女エージェント。クライアントからの依頼を受けて、山崎 竜二を監視するために彼と同じチームで『KOF`97』に初出場。「ネスツ編」では同じく依頼に従いKOFに出場するうち、ネスツを追い始めた。ネスツ崩壊後はその残党の調査を、相棒になったテリーとともに続けている。

ビリー・カーン

格闘スタイル■棒術｜誕生日■12月25日｜出身地■イギリス｜身長■179cm｜体重■77kg｜血液型■B｜趣味■洗濯｜好きな食べ物■卵料理｜得意スポーツ■棒高跳び｜大切なもの■妹｜嫌いなもの■命令

◆『餓狼伝説』シリーズの登場人物。ギースに絶対の忠誠を誓う棒術の達人で、ギースが最も信頼する護衛である。ギースの命令で『KOF`95』に八神 庵とともに出場するが、大会後の八神の裏切りで深手を負う。『KOF`97』で再びギースの命令を受け、山崎 竜二とともに出場。『KOF`98』以降は登場しておらず、今回久々の復活となった。

山崎 竜二

格闘スタイル■我流喧嘩殺法｜誕生日■8月8日｜出身地■日本｜身長■192cm｜体重■96kg｜血液型■A｜趣味■ナイフコレクション｜好きな食べ物■馬刺し｜得意スポーツ■無し｜大切なもの■自分の利益にかかわることすべて｜嫌いなもの■労働

◆『餓狼伝説』では「3」以降に登場。暗黒街で欲望のままに振る舞う、狂気にとらわれた男。『KOF`97』ではギースの依頼により出場。そこでオロチ四天王によって、彼がオロチ八傑集の一人であることが明かされた。だが、本人はそのようなことはまったく気にかけず、大会後にはギースの下へ報酬……その命とコネクションを奪いに出向いている。

韓国チーム

KOREA TEAM

キム・カッファン

格闘スタイル■テコンドー｜誕生日■12月21日｜出身地■韓国｜身長■176cm｜体重■78kg｜血液型■A｜趣味■カラオケ｜好きな食べ物■焼肉｜得意スポーツ■体操｜大切なもの■妻、二人の子供｜嫌いなもの■悪

◆『餓狼伝説』の登場人物で、正義を愛して悪を憎むテコンドーマスター。KOFへは`94大会以来全大会出場しているが、その目的は手に入る報酬や名声ではなく、テコンドーの素晴らしさを世界に伝え、弟子の修行の成果を試すこと、ただそれのみである。しかし各大会後のエンディングを見ると、年々ギャグキャラと化しているような……。

チャン・コーハン

格闘スタイル■テコンドー＋パワー攻撃｜誕生日■10月21日｜出身地■韓国｜身長■227cm｜体重■303kg｜血液型■B｜趣味■ものを破壊すること｜好きな食べ物■牛の丸焼き｜得意スポーツ■卓球｜大切なもの■鉄球｜嫌いなもの■ムカデ

◆かつては刑務所で服役中だった犯罪者で、巨大な鉄球を軽々と振り回すほどの怪力を持つ。脱獄する際の映像をキムに見られ、その力を正義のために使えるようにとキムが無理矢理門下生にして『KOF`94』に出場。それ以来は、大会が終わるごとに更生卒業を軽はずみな行動で取り消され、また逆戻り……の繰り返しで、何とも不幸な男である。

チョイ・ボンゲ

格闘スタイル■テコンドー＋スピード攻撃｜誕生日■10月25日｜出身地■韓国｜身長■153cm｜体重■44kg｜血液型■B｜趣味■ものを切り刻むこと｜好きな食べ物■カニ｜得意スポーツ■新体操｜大切なもの■自作のツメ｜嫌いなもの■コンニャク

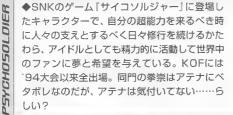
◆チャンと同じく元犯罪者で、夜道で通り魔を繰り返していた凶悪犯。しかしキムに返り討ちに合い、チャン共々更生教育を受けることになる。『KOF2000』のエンディングでは突然チャンと精神が入れ替わったりと、意味もなく不幸に陥る運命のようだ。年々、チャンとともに性格が丸くなり、既に悪人とは思えないような……教育の成果？

サイコソルジャーチーム

PSYCHOSOLDIER TEAM

麻宮アテナ

格闘スタイル■超能力＋中国拳法｜誕生日■3月14日｜出身地■日本｜身長■163cm｜体重■49kg｜スリーサイズ■83・57・82｜血液型■B｜趣味■ホームページ作り、通販｜好きな食べ物■もみじまんじゅう、胡麻きな粉を牛乳でといたもの｜得意スポーツ■ラクロス｜大切なもの■ピーターラビットのティーセット｜嫌いなもの■バッタ

◆SNKのゲーム『サイコソルジャー』に登場したキャラクターで、自分の超能力を来るべき時に人々の支えとするべく日々修行を続けるかたわら、アイドルとしても精力的に活動して世界中のファンに夢と希望を与えている。KOFには`94大会以来全出場。同門の拳崇はアテナにベタボレなのだが、アテナは気付いてない……らしい？

椎拳崇

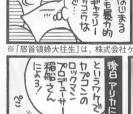
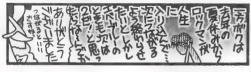
格闘スタイル■超能力＋中国拳法｜誕生日■9月23日｜出身地■中国｜身長■172cm｜体重■61kg｜血液型■B｜趣味■漫画鑑賞｜好きな食べ物■肉まん｜得意スポーツ■サッカー｜大切なもの■ファンから貰ったぬいぐるみ｜嫌いなもの■修業

◆アテナと同じく出身は「サイコソルジャー」。あやしい関西弁を喋る中国人の少年で、アテナと同じく超能力者。KOFでは`94大会以来ずっと活躍しているが、「ネスツ編」では新しい仲間・包(パオ)との出会いから超能力が使えなくなった。それはパオの持つ謎の「龍の気」による影響であり、この力に関係した彼は今後のキーパーソンとなるかもしれない。

鎮 元斎

格闘スタイル■中国拳法全般（主に酔拳を使用）｜誕生日■4月27日｜出身地■中国｜身長■164cm｜体重■53kg｜血液型■A｜趣味■麻雀、昼寝｜好きな食べ物■サーモンレモン、レタスチャーハン、他｜得意スポーツ■散歩、ヨーヨー｜大切なもの■酒｜嫌いなもの■パンダ

◆アテナと拳崇の師匠であり、中国拳法全般を修めた酔拳の達人。酔拳の使い手だけあってのんべぇでのんき者だが、アテナたちにとっては良き師であり、彼女たちの力がいい方向に伸びるよう日々見守っている。「龍の気」の謎に少しずつ気付き始めているだけに、今後は重要な人物となるかもしれない。

※『怒首領蜂大往生』は、株式会社ケイブ様の著作物です。PS2版制作にあたり、ライセンスを許諾していただきました。

アリカ社員大募集中です!!

【職　種】
①ゲームグラフィックデザイナー
②プログラマー
③プランナー
④ネットワークエンジニア

【仕事内容】
①ゲームキャラクターや背景のデザインから、SOFT IMAGEやPhotoshop等を使用しての実際のゲームキャラクターモデルやモーション、背景CGの制作、及びムービー等の3次元CG映像の制作。
②ゲームソフトのプログラミング
③ゲームソフトの企画・進行管理など
④ネットワークシステムの構築及び管理

【資　格】
20歳～30歳位迄の方
①基本的にゲーム制作経験の有無は問いません。
絵に自信があり、ゲーム制作や3次元CGに興味がある方、グループで仕事のできる方を歓迎致します。
②C言語またはアセンブラでのプログラム経験者、もしくはゲームプログラム経験者。

【勤務地】　恵比寿(本社)
【勤務時間】　10：00～18：00
【交　通】　JR恵比寿駅東口(ガーデンプレイス側)徒歩2分

【給　与】
月給　専門学校卒178,000円以上　大卒193,000円以上
※経験・能力等を考慮の上、優遇致します。
※試用期間有(3ヵ月)

【休日休暇】
完全週休2日制(土・日)、祝日、夏季、年末年始、慶弔、有給。
※ゲームを1本仕上げた後には、最長2週間のリフレッシュ休暇が認められます。

【待　遇】
昇給年1回、賞与年2回、交通費全額支給、
各種社会保険完備、退職金制度、借上社宅制度有、
健保組合保養所、定期健康診断、財形貯蓄制度有

【応募方法】(応募作品は返却致しません)
履歴書(写真貼付)と、作品(下記参照)を下記人材採用A係宛にご郵送下さい。後日面接日をご連絡致します。
●応募作品(デザイナー)
◎B4以下のカラー作品数点とデッサン・クロッキー数点。(必須)
◎その他、自分をアピールできるもの。
※CG作品のある方は、PICT又はBMPフォーマットで、作品がある場合はFD・MO・CDいずれかのメディアでお送り下さい。
※CG映像作品はビデオでお送り下さい。
※CG作品については、使用された機種・ソフトウェア及び制作期間を明記して下さい。

●応募作品(プログラマー)
◎使用できるプログラム言語とマシン一覧、及びプログラム内容の詳細が分かる経歴書。
作品がある場合はFD・MO・CDいずれかのメディアでお送り下さい。(ソースファイル及び製作期間付き)

●応募作品(プランナー)
◎自分をアピールできるもの、及び企画書。
(A4サイズで5枚程度)

●応募作品(ネットワークエンジニア)
◎職務経歴書、及び自己のスキル等を明記したPR書。

【受付期間】
プログラマー・プランナー・ネットワークエンジニア：随時募集
デザイナーのみ、募集期限があります。
1次募集：H.14　6/3～6/28　2次募集：H.14　9/2～9/30
3次募集：H.15　2/3～2/28

■ 書類送付先 ■

〒150-0013　東京都渋谷区恵比寿1-20-18
三富ビル新館6階
株式会社アリカ　人事採用A係

ARIKA　人事専用電話 03-3447-1840
当社ホームページ　http://www.arika.co.jp

ゲームメーカーの気軽なコメント、 読めます。

GAME MAXER NOW!!

さて、今月の共通質問のお題は、新潟県はつねさんからの質問で「初恋は何歳でしたか？ そして、そのお相手はだれですか？」です。

各メーカー担当者さんの年齢の幅は、上から下までざっくり10数年ぐらいは離れているのですが……誰が今何歳なのか、想像しながら読んでみてみると楽しいですよ。

KONAMI
コナミマーケティング 横山

『ポップン9』のロケテストはみんな行ったかな？ 来月号ではすごい情報を出しちゃうので期待して待っててね！（早く言いたくてしょうがないですよっ！）先週某ミュージシャンのライブに行ったのですが、いや〜っ、よかった!! ココロが暖かくなりました。この紙面を通じてみなさんにも分けてあげましょう。ハイ、ハイッ、ハ〜イッ!! 受け取れた？

幼稚園の時ですが相手は忘れちゃいました……。

COMPILE
の一みそコネコネ

Mooにゃ〜たに ポチッとにゃ〜 販売開発中です。新モード、ポチにゃ〜アタックを追加。分岐ナビシステムも搭載予定です。ご期待して下さい。2002秋

for PC http://www.compile.co.jp/
for 携帯 http://www.compile.co.jp/i/
http://www.compile.co.jp/j/

幼稚園のとき婚約したのかな？ 5年生のとき確認したら、忘れてた。ナヌ!? ××木工店の娘だった。アハハハ。

彩京 PSIKYO
クロスノーツ 彩京事業部 ヤ長

イベント関連で出張づくしの8〜9月が終わり、ようやく開発業務にドップリと戻れそうな気配です。トリとなったのがアミューズメントマシンショーですが、今回一番記憶に残ったのは、何といっても某ブースのバニーガールをネチっこく撮影していたところを弊社の社長に拿捕された事でしょうか。てへ♡ 失敗 失敗！

http://www.x-nauts.com/

小学一年生の時にプロポーズした記憶あり。

ECOLE
エコール ソフトウェア 真鍋

チョコマーカーは無事に家庭用に移行しましたが、エコールではまたまた新作のアーケードタイトルを予定しています。
今までにエコールでやったことのないジャンルに挑戦する予定。
息の長い作品に仕上げる予定です。

http://e56.info/

隣家のヤギ「メエ」ちゃん、メス2歳です。

ADORES
アドアーズ 松沼

今回の質問とも関係があるのですが、意外にスタッフ同士でカップルor夫婦になっちゃったってケースも結構多いんです。今は女性スタッフも多数活躍しているんですが、昔は男所帯？ そのもので、女性のスタッフなどはぜんぜんいませんでしたが……ホントうらやましい限りです！

店舗専用HP➡http://www.gamefantasia.jp/

14歳で、もちろん同級生ですね。結果ももちろん……ですねえ（涙）

Sammy
サミー 販促GR 川口

押忍！ 11月3日の「第3回GGXフェスティバル」も、もう目前！ 全国のギルティフリーク、略して「リー」の皆さんはいろんな意味で祭りの準備に余念が無いよね？ 私たちスタッフ一同も最高のイベントにするために日々魂削ってレッツ青春！ てな感じなので会場で握手！

http://www.guiltygearx.com/

4歳で幼稚園の時。りす組のか○子ちゃん。

CAPCOM
カプコン 東京宣伝チーム あぜりんこ

コミュニティwebサイト「カプコンファンクラブ」がついにオープンしました！ 豪華作家陣によるwebコミックや、かっちょいい壁紙がゲットできるダウンロードコーナーやミニゲームコーナーなど、楽しいコンテンツが盛り沢山！ さらにメンバーになると素敵な特典も！ さっ、いますぐアクセスアクセス♪

http://www.capcom-fc.com/

「中学時代の美人家庭教師です」とか言ってみたいなぁ（笑）

av
アミューズメントヴィジョン 広報ウエ

お待たせいたしました！ 10月末からいよいよ『バーチャストライカー2002』が稼動開始します。
年末にはセガ主催の大会を開催する予定なので、猛練習して優勝を狙ってください。大会の詳細は『バーチャストライカー2002』公式ホームページ（www.virtua-striker.com）にて随時公開していきます！ お楽しみに。

http://www.amusementvision.com/

4歳のころ、通っていた幼稚園の先生だったと思います……たぶん。

SUNSOFT
サンソフト・03鯖広報 渡部

毎度どーも。サン電子でーす。2カ月連続で、締切オーバーしちゃって、申し訳ない気持ちで一杯。
それはさておき、11月の9日・10日に、大阪でのゲームイベントに『上海』出します。コンシューマですが、お近くの方はぜひどうぞ。
そんな感じでございます……あ、そろそろヴァナに行く時間……。

7歳……同級生の女の子。彼女のお陰で跳び箱が飛べるように（笑）

G.rev
グレフ アキラ兄さん

久々に『BORDER DOWN』のお話を。
会社宛のお便りや業界内の飲み会やらで、ちょくちょく聞かれるのが「で、サウンド担当誰よ？」というもの。
……気になる？ 気になる？ フフフフフ。まぁ「期待は裏切りませんよ」とだけ言っておきましょう……。

http://www.grev.co.jp/

ゼビウス、それが初恋でした……いや真面目に答えると11歳・同級生

ARIKA
アリカ 小林

またもやコンシューマネタで申し訳ありませんが、11月7日にPS2版『テクニクビート』が発売されます。
ぜひぜひお家でやり込んで、その成果をアーケードで披露してください〜。PS2版ではパスワードによるインターネットランキングも実施しますので、ふるってご参加ください。よろしくお願いしますー！

http://www.arika.co.jp/

近所のお兄さんかな？ 数十年!? 前なので記憶が……。

Seibu
セイブ開発 「代理5号」

シューティング好きの皆様お待たせしました。
Xbox、PC向けに『ライデンファーターズ』。そして、J-PHPNE向けに『雷電』、『戦球』が移植決定です。特に、『ライデンファイターズ』はXboxのパワーで超進化したものになるようです。
詳しくはニューワールドシステム様のHPでどうぞ。

http://www.nws.co.jp/

10歳で同じクラスの子

cave
ケイブ 広報 T

504i専用の本格シューティングゲームサイト「ゲーセン横丁」が爆ウケ中!! 後編ステージは"火蜂"が爆登場しているぞ!! そして操作が困難だったSO504iユーザーに朗報！ 今号の記事を見よ！ カンタンカスタマイズでスコア爆伸びの秘策を爆公開中！

http://www.cave.co.jp/

小学生で「どろろんえん魔くん」の雪子姫です☆

Alfa System
アルファ・システム NAOKI

最近、ほかのメーカーさんのように新作についてのお知らせが全然コンスタントにできない状況を心苦しく思っております。アルファのNAOKIです。このたび、11月の24日に30歳を迎えます。ぐは。本格的に独り身が寂しくなってきた今日このごろ。制作はまだまだ地道にやってます。先は長いのう。

http://www.alfasystem.net/

5〜6歳のころ。毎日牛乳を買ってた牛乳屋のミチヨちゃんです。

フウキ 広報
エイトマそ

今年もやります。「富貴杯」。
西の強豪たちがフウキのお店に集結致します。
我こそはと思うつわものは、どしどし参加してください。

詳細は当社HPで……。

http://www.fuuki.com/

幼いころからいつも誰かに恋をしておりました。

トレジャー
開発1部
井内 ひろし

DC版『斑鳩』をお買い求めいただいた皆様、ありがとうございました。当初の予定数を大きく上回ってしまったため、手に入りにくかったお客様にはご迷惑をおかけしました。まだ手に入れていないという方は、おーついかがでしょうか〜？

http://www.treasure-inc.co.jp/

おっと、そいつは教えられね〜な。

セガ 広報
田中

11月は東京ジョイポリスで「後藤真希」と「松浦亜弥」の“サポーターズパーティ2002（仮称）”を開催。前者は11/2〜11/4、後者は11/22〜11/24を予定しています（梅田ジョイポリスは別日程）。
ファンの方々には垂涎モノの一品が数多く展示されます。詳細は下記HPをご覧ください。

http://sega.jp/joypolis/tokyo.html

「たんぽぽぐみ」担任の小林礼子先生。

PLAYMORE™

プレイモア
門脇

『KOF2002』もいよいよ稼動しました。
ホッと一息と思いきや、もう次のタイトルの進行でドタバタです。
皆さんの期待が膨らむような展開をしていきたいものです。

http://www.playmore.co.jp/

ノーコメントで……。

---

namco®

ナムコ
新井

アミューズメントマシンショーのナムコブースで『ドラゴンクロニクル』というゲームを長時間並んで、プレイした人だけに朗報！　ゲーム終了時に払出されたカードはこれからやるであろうロケテストでも使えるので遊ぶときはちょっとだけお得だ！　でも、本当にちょっとだけだぞ！

http://www.namco.co.jp/

月並みで悪いが5、6歳のころの幼稚園の先生だ。その先生が結婚で退職したときは悲しかったが、後任の先生が京塚昌子似だったのが輪をかけて悲しかったぞ。

絵:らむね

セガ四人打ち麻雀、
稼動中！

小学校1年生の時の同級生です。言葉も行動も乱暴でしたが、素敵な女の子でした。

ワウ エンターテイメント　広報
Kaz

実りの秋といいますが、『THE HOUSE OF THE DEAD Ⅲ』は現在、開発スタッフ陣の連日連夜に及ぶ詰めの作業でゲーム性がググッと良くなってきて、収穫まで後ちょっとといったところでしょうか？
今月号には、社長の力也のインタビューもありますので、読んでみてください。開発秘話が語られている？

http://www.wow-ent.co.jp/

6歳、クラスの子

ノイズファクトリー
by 営業メン

『レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ』オリジナルサウンドCDご希望の方は下記にお申し込みください。
〒285-0861　千葉県佐倉市臼井田1048-8
(株)ノイズファクトリー千葉支社 宛
電話043-489-1195　Fax043-489-1062です。
『新・豪血寺一族』製作現場は新キャラの性別で揉めてます。まあ豪血寺なので……こうなるかと……。

4歳児のころ……ミユキ先生（推定年齢35歳）!!

---

sega rosso

セガ・ロッソ
レナッチ

12月にリリースとなる『セガラリー』『頭文字Dアーケードステージ Ver.2』のせい（？）で毎日忙しくって大変です。仕事が息詰まるとゲームで息抜き……なのに勝てなくて余計ストレスとなる今日このごろ。リリースまであと1カ月少し、皆さん楽しみに待っててね〜!!

http://www.segarosso.com/

たぶん幼稚園のころ。同じクラスの男の子。

童
佐々木

先月号でサン電子さんにコメントして頂きましたが、『上海〜三國牌闘儀〜』を家庭用に移植中です！　このコメントが掲載されるころには「お疲れさま会」も済んでいるはずです！　上海ファンの皆さんは「段位認定モード」をお家で練習して、ゲームセンターでハイスコアに挑戦してください！

http://www.warashi.co.jp/

5歳くらいで近所の同級生

バンプレスト
天笠

そろそろ木々の葉も落ち、冬の足音が聞こえ始める今日このごろですが、バンプレストのプライズアイテムもウィンターシーズン到来です。
この時期は「クリスマスバージョン」デザインのぬいぐるみたちが多数登場します。まさに「この時期しか手に入らない」のでお取逃しないよう。

http://www.banpresto.co.jp/

初恋ですか……え〜と、相手は音無響子さんでーす♪（←バカ）

タイトー
松桐坊頭&みう

松：ぱんぱかぱ〜ん『ダイノキング』稼動開始!!
み：これで街中が恐竜さんでいっぱいですね。
松：あとは『バトルギア3』を完成させるだけっす。
み：出来ない時は約束通り丸坊主ですからね……。
松：まかせておけ、きっといつかは完成するから。
み：いつかじゃダメ！　ちゃんとやって下さいね★

http://www.taito.co.jp/

幼稚園の時、近所の米屋の娘の「かよちゃん」by松桐坊主

各ゲームメーカーさんへの質問は、送料無料の本誌アンケートハガキのフリースペースに書いてくれてもOKです。どんなことでも好き勝手にじゃんじゃん気軽に聞いてみよう！
　こないだから始まった、全員に聞きたい質問なども、引き続き受付中！
　よろしくね!!

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
「ゲームメーカーNOW！」係

ちなみに、編集長の初恋は?
猿渡　小3かな？　同級生の娘。で、中学卒業まで割と同じクラスで、何と高一から付き合い始めたのだ。

VISCO®

ビスコ
広報
きむっち★

早いものでもう11月です。そんな秋の夜長を何をしてお過ごしでしょうか？
ただ今ビスコでは対戦メダルゲームを開発中でございます。早く皆様のお目にかかれるように日々頑張っております。
新作メダルゲームに乞うご期待ください!!

http://www.visco.co.jp/

そんなん十年前の事はもう記憶にございません……。

タクミ
只石

今月は、マッタ〜〜リとしていたような気が……
仕事をしていなかったワケではないんですが……
気が付いたら、もう10月になっていますね……
「あっ！」さらに気が付いてしまったことが……
みなさん、PS版『ナイトレイド』が発売中ですよ!!
下記HPで紹介していますので、見てください!!

http://www.takumi-net.co.jp/

ピーチ姫を助けるためにオレは本気になった。今もお助けるため、密かに活動中……。

ヒットメーカー
西村ケンサク（26）

早いもので稼動から4カ月が経とうとしている『WCCF』。まさかARCADIA読者で未プレイの方はいないと思いますが、もしまだ体験したことがない人、騙されたと思って一度プレイしてみてください。絶対ハマりますから。近くに入荷してるかどうか分からないって？　今月号に掲載されている店舗リストをチェキ！ http://www.hitmaker.co.jp/

“幼馴染のYちゃん”ってそんなこと聞いてどうする!?

TECMO

テクモ
つっちー

今年も残すところあと2カ月！　年末に向けて新作が続々登場！　12/5にはXbox用ソフト『DOAX』とPS2用ソフト『アルゴスの戦士』、12/12にはPS2用ソフト『ギャロップレーサー6』が発売になります。どのタイトルも現在全国で予約受付中！　『DOAX』は初回特典もあるので、チェックしてみてね！

http://www.tecmo.co.jp/

初恋は幼稚園（5歳）。幼なじみのなつきくん。元気かなぁ？

DIGITAL DISC ARCHIVE
デジタル・ディスク・アーカイヴ

VGMの最新リリース情報、あまねくここに結集!!

今ごろはたくさんの人がゲーセンでプレイしているであろう『KOF2002』。今月はサントラが超特急で登場されるのだ！ 特に古くからのファンには感涙モノの作品なので、ぜひ聴いてみてほしい一枚なのだ。

THE KING OF FIGHTERS 2002 オリジナル・サウンド・トラックス／プレイモア

いろんな意味で「懐かしい音」

稼働したばかりの『KOF2002』のサントラCDが早速リリースされる。前作は国際色豊かで多国籍な印象だった。今作は音色でも曲調でも、より「KOF的なオリジナリティ」を前面に押し出しているのが特徴。どこか懐かしさを感じさせるのは、ゲームの原点回帰が反映されてのことなのだろう。

また、出展であるかつてのSNK作品の楽曲を収録しているのもその要因だ。『96』の庵チームや『龍虎の拳2』のユリ、『餓狼伝説2』のキムなど、当時からプレイしていたファンにはたまらないチョイスがされている。本作の「お祭り気分」を味わうなら、そのあたりも楽しんでみたい。

SCITRON DISCS／SCDC-00221　11月20日発売　¥2,310（税込）

①2002（タイトル）②2002［30sec］（30秒タイトル）③How to play（操作説明）④Select（プレイヤーセレクト）⑤J（日本ステージ）⑥Tears（99京）⑦嵐のサキソフォン2（96庵）⑧TACOS DANCE（メキシコステージ）⑨KD-0079（99チーム）⑩ソウルに行こう（キム［餓狼伝説2］）⑪Deserted Town（カンボジアステージ）⑫Diet（女性格闘家チーム）⑬Winner（勝利デモ）⑭RED WIND（中国ステージ）⑮Bloody（98ニューフェイスチーム）⑯クリキントン（餓狼チーム）⑰the Netherlands（オランダステージ）⑱KD0084（2000主人公チーム）⑲JUNGLE BOUNCER（怒チーム）⑳Progress（韓国ステージ）ほか、全32曲

神出鬼没 VGM喫茶

都内某所にあるサビレ系喫茶――そこは、店内にゲームミュージックを流す、世界唯一のVGM喫茶であった。今回はお客さまとして、サイトロンの特攻隊長・マウント二田氏に来ていただいているって話じゃないですか。

マスター　先日ね、「次の喫茶ではKOFについて語ってくれ」という矢文が玄関先にブッ刺さっておったゆえ、今回はKOFサウンドについて語ろうと思うんだ、うん。そこで、KOFのCDを作り続けて早8年、KOFサウンドについて語らせれば右に出るものはブチいないであろうレーベル・サイトロンより、ゲストとしてマウント二田氏をお招きしたゾ～っと。

マウント　う～す。

マスター　じゃ、早速リクエストしてくれよ君。ここには歴代KOFのサウンドが全部そろっているゆえ、遠慮無く申されよ。

マウント　う～ん、そうだな～。っていうかさ、めんどくさいから、『94』から片っ端からかけていってよ。

マスター　そっちの方がめんどくさいよ！

――鑑賞中――

マウント　いやあ、満腹だあ。

マスター　全部聴き終わるまでに、優に10時間を超えてたな。ネオジオCD版も一緒に聴いたからというのもあるがね。

マウント　久々に聴いたけどさあ、やっぱ覚えてるね、タイトルデモとかキャラセレ画面の曲とか。

マスター　ボス戦のイヤーな思い出とかね、うん。

マウント　個人的には、『94』、『95』あたりの曲が最高。特に『94』のルガール第二形態の曲は、『餓狼伝説スペシャル』のギースのテーマ並みに盛り上がるなあ。

マスター　さうだいな。

マウント　最近のKOFのボス戦は、重厚で不気味系の曲が多いけど、ラストバトルといえば、やっぱノリのいい派手な曲が、ボカア好みなのさ。

マスター　『94』は、日本チームの曲「ESAKA」も名曲だったね、うん。ちょっと『ラスリゾ』入ってるところがたまらんね（笑禁止）。

マウント　日本チームの曲は『94』だなあ。ついでに言うとCD版の方が好きだったがね。

マスター　イントロのカッコよさなら『96』の日本チームの曲「ESAKA?」に尽きるさ。ネオジオ格闘楽曲の中では、最高にシビれるね、うん。

マウント　こうして聴いてみると、MVSはゲームミュージックにおける「過渡期」の代表的ハードだったといえねえかなあ。

マスター　というと？

マウント　今でこそ音源の進歩によって、ゲームミュージックも、世に流れている普通の楽曲も、全然変わらなく聞こえるだろ？　確かに「音」自体はよくなったけど、それと引き代えに「ゲームミュージックらしさ」というのが失われてしまったというかなあ。

マスター　その気持ち、よ～く分かる。

マウント　MVSというハードはさ、どんな音を作ろうが「ゲームミュージックらしさ」という範疇を、いい意味ではみ出さないハードだったんだよ。パッと聞いて、一般の音楽のような音を出しつつも、それはコンポーザーやプログラマーによって練られた「ゲームミュージックとしての音」なんだよね。

マスター　どこからどう切っても、MVSの楽曲は「正統派ゲームミュージック」の持ち味を失わない完成度だったといってもいいだろう。

マウント　まあ、そんな感じ。これからもKOFが続く限り、我が社もCD出していくので応援ヨロ～。

マスター　ほかのMVS作品のCDも頼む（笑）。

――つづく――

「ザ・キング・オブ・ファイターズ'94」
PCCB-00162　¥1,575(税込)
「ザ・キング・オブ・ファイターズ'95」
PCCB-00187　¥1,575(税込)
「ザ・キング・オブ・ファイターズ'96」
PCCB-00273　¥1,575(税込)

ゲー事典　「VGM喫茶」で紹介している初期KOFシリーズのサントラCDは、現在では店頭に置いてないことが多くて入手がちょっと難しいかもしれませんが、廃盤ではありません。興味のある人はCDショップで注文したり、中古ショップを探すなどしてみてはいかがでしょうか？　KOFに限らず、若いプレイヤーには「古きよきMVSサウンド」にぜひ触れてみてほしいものです。

INTERVIEW OF THIS MONTH

featuring すわひでお・古川“good-cool”竜也

ポップンミュージックやbeatmaniaⅡDXでお馴染みのgood-cool feat.すわひでおがこの度、“School”というユニット名を引っ提げて、『beatmaniaⅡDX 8th style』に「夜のサングラス」を提供したのは記憶に新しい。しかしそれは、これから始まる怒濤の快進撃の序章に過ぎなかった！ テレビ東京系アニメ「ボンバーマンジェッターズ」とタイアップした「僕は崖っぷち」で初のマキシシングル、年明けにはアルバムもリリース予定とノリに乗っているすわひでお氏、そして12月に今までに手掛けたBEMANI系楽曲のコレクションアルバム「good-cool super collection」をリリースする古川“good-cool”竜也氏に、ユニット名の由来や各楽曲の制作秘話、そして今後の活動予定などを伺った。（Text はめこ@真心ノ介）

僕は崖っぷち
C/W ステテコ捨てて行こう
POCE-7302 ￥1,050(税込)

超ハイテンションなユニット、School誕生

――まず新ユニット名『School』の由来をお聞かせください。

古川 厚生年金会館でのポップンライブが終わった後に、そろそろユニット名を決めようということで、某ファミレスで考えたんです（笑）。

すわ すわひでおのSとH、そしてgood-coolさんのCOOLが含まれているSchoolという単語を思い付いた時にはビックリしました！

古川 彼は教員免許を持っているので「学校」と符号する部分があっていいかなぁと。

――School名義での初リリースはどの曲になるのですか？

古川 ちょうどⅡDX「8th」収録の「夜のサングラス」を作っている時に名前を決めたんで、これが最初です。また、「ポップン9」収録の「デパ地下のお話」もSchool名義です。

――「夜のサングラス」はⅡDX収録曲ですが、ポップンとの違いは意識されますか？

すわ 実は使い分けてます！ レコーディングの時のドリンクをお茶にするかコーヒーにするか、みたいなところから。

古川 この人あんまりコーヒー飲めないんですけど、そういえばⅡDXのレコーディングの時は、わざとアピールするように飲んでましたね。誰も見てないけど（笑）。

すわ コーヒーを飲むと気分がハードに、そしてダークになります。「夜のサングラス」の時は、好きな女性に自分の一番カッコいいところをアピールして口説くって感じでやりました！ ポップンの場合は「俺のオーラを感じろぉオラオラオラァァー」って感じですから。

古川 アルバムの中で並べて聴くと、これはⅡDXだなって分かるはずです。頭にくることに、ⅡDXでの彼は妙にカッコいいんですよ（笑）。

――それはやはり意識して制作しているからですか？

古川 そうですね。ⅡDXに「デパ地下のお話」が入ったら多分みんな引いちゃうし、かといって「夜のサングラス」がポップンに入ったら硬派過ぎますから、作品ごとに曲調をしっかり使い分けて制作しています。

魂で詞を書く漢、すわひでお氏。どんなことでもモチーフにして詞が書けるらしく、なんと「餃子」をテーマに一曲書いたとか。

――次に「ポップン9」の「デパ地下のお話」ですが――。

すわ デパファンク！ デパ地下で試食をするお話です！

――すわさんらしく、具体的なテーマですね（笑）。

すわ 実は泣けます！ デパ地下って、スーパーとか普通の食品売り場とは違って、いつ行っても活気があるじゃないですか。活気で景気の悪さとか、嫌なことを忘れさせてくれる場所なんです。試食できますし！

――立食ですけど。

――では、その曲調は？

古川 ファンクテイストが強くフィーチャーされています。歪んだギターばかりじゃなくカッティングやサンプリングネタも入れたりして、いつもとは違う感じに仕上がってますね。結局イカレてますけど（笑）。

地下1階でございま～す！

怒濤の連続リリース！ Schoolは止まらない

――11月20日にリリースされるマキシシングル「僕は崖っぷち」のコンセプトは？

すわ 「ボンバーマンジェッターズ」のタイアップということで、「小学生でもみんなで一緒に歌える歌」を目指しました。僕らにしては、シンプルで分かりやすいメロディになってます。

――カップリング曲は、PS2版「ポップン7」収録の「ステテコ捨てて行こう」ですね。

古川 タイミング的にちょうどよかったので、School名義のこの曲をカップリングとして収録することにしました。

――では12月リリースのgood-coolさんのコレクションアルバムについてお聞かせください。

ロック、ユーロにヒップホップと、マルチな作風で曲を生み出す古川氏。

古川 BEMANIシリーズで手掛けた曲のノンストップメガリミックスになってます。

――新規に追加した部分などはあるんですか？

古川 Mickin' Tackin'の曲ってすべて日本語詞なんですけど、今回新たに英語詞を書きました。また、その片割れのTackin'の代わりにSanaに歌ってもらってます。ほかにも、曲つなぎの部分ではMCが入ったり、いろいろ新規でやってます。どの曲もサイズが少し長くなっていますね。

――そして1月8日、ついにアルバムリリースですね。

すわ 今までの楽曲はすべて入ります！ 「夜のサングラス」と「デパ地下のお話」なんて、サントラよりも先に聴けます。それと併せて、みんなが知らない曲も数曲入ります。

古川 アルバムに関しては、かなり濃い～感じですね。なんと、すわひでおのバラードも収録してるんですよ！

すわ 泣かせます！ 涙と鼻水出させます！ ほかにもネタとしてメッセージが入っているかもしれませんよ！

古川 そして、年明けあたりにSchool関連のライブを企画してます！

すわ また、11月15日FM葛飾のラジオに、僕が出演します！ 生オンエアなんで、みんな11月15日は葛飾区に集合だ！

――（笑）。では最後に、読者へメッセージをお願いします。

すわ これからシングル、そしてgood-coolさんのコレクションアルバム、そしてすわひでおアルバムと三連続で出まスクールので、皆さんお楽しみに！ 応援ヨロシクお願いしまスクール！

古川 どの作品も手を抜くことなく、全力で頑張っとりまスクールので、皆さま、ぜひともヨロシクお願い致しまスクール！（笑）

取材協力・10月10日 東京渋谷区 コナミミュージックにて

Profile

すわ ひでお

栃木県出身 3月26日生まれ O型
超個性的な歌詞で多くのファンを魅了する魂のボーカリスト。本人はむしろその熱い歌詞を超越しているのではないかというほどハイテンションな男である。

古川“good-cool”竜也

北海道出身 8月11日生まれ A型
ギタリスト兼マルチコンポーザー。さまざまな作品のリリースが重なったため、最近のマイブームは「寝ないこと」。空手で鍛えた体力で乗り切る？

ゲー事典 いつもは特定のリリースに焦点を当ててお送りしているインタビューコーナーですが、今月はあまりに対象作品が多く、ユニット名称も新しくなったということでSchoolのお二人にご登場願いました。なお、今月はgood-coolさん特製のギターピック（出来立てのホヤホヤ！）をプレゼントします。超貴重な逸品なので、200ページをよく読んでぜひご応募ください！

ゲーマー用語の基礎知識
街頭電脳遊戯語録

対戦格闘で疲れた時、フッとひと休みできる場所。店外に行くのも悪くない気分転換ですが、今まで試したことのないジャンルで遊ぶのも意外に面白いですよ！

Text：メダル部K＆伊勢猫
挿し絵：閃屋

今月のテーマ『メダル』

▼あ行▲

預かりメダル【あずかりめだる】
Keeping Medal
□店舗システム□
獲得したメダルを一定期間、店舗がキープしてくれるメダルゲーム特有のシステム。風俗営業適正化法・第二十三条により、「メダルを店外に持ち出してはならない」と定められているため、店舗側が預かる営業スタイルが確立した。なお、店側がメダルを保管したことを示す書面を発行することも法律により禁止されている。そのため、預けたメダル枚数すら表示されていない「会員証」という形を採っている。なお、預けたメダルの有効期間は平均1カ月。最近では、3カ月有効にする店舗も増えてきている。

WIN【うぃん】
□ゲームシステム□
英単語の意味そのままに、メダルを獲得することやその枚数を示す。メダルゲームにおいては、WIN＝BET×ODDSという図式が成立する。㊫ODDS／BET㊌LOSE

ODDS【おっず】
□ゲームシステム□
英和辞書によると、不平等なもの、優劣の差、差異、見込みといった意味を持つ。メダルゲームにおいては、競馬用語のオッズと同義で、賭けたメダルが何倍になって返ってくるかを示す「配当率」の意味である。㊫WIN／BET

▼か行▲

カジノ合法化【かじのごうほうか】
Casino legalization
□法制□
日本のメダルゲームシステムの基本となったギャンブル娯楽産業・カジノを合法にしようとする動き。石原慎太郎東京都知事が公約に掲げ、最近では都庁内にカジノ体験コーナーまで登場、にわかに現実味を帯びてきた。カジノ＝賭博のイメージが強く、嫌悪感が根強いが、競馬や競艇と同じような位置付けで考えれば、経済効果も期待できる。メダルコーナーが現金でプレイできれば、どんなに盛り上がることだろうか。もちろん18才未満立ち入り禁止だろうが……。

カジノ解禁～

▼さ行▲

JACKPOT【じゃっくぽっと】
□ゲームシステム□
もともとはポーカー用語で、「ジャック」のペア以上の手役がでるまで、「ポット（賭け金）」が積み立てられていくシステムのこと。転じて、ゲームの積み立て賞金やスロットマシンでの大当たりを示すようになった。メダルゲームにおいては、ゲーム中もっとも多くのメダルを獲得できる当たり役の意味となった。最近では、エクストラ～、スーパー～など複数のジャックポットを持つメダルゲームが増えてきている。

あ
当たーりー

シングル【しんぐる】Single
□筐体□
筐体一台あたりにメダル投入口が一つだけ設置された一人用メダルゲームのこと。スロット、ポーカーなどカジノ型ゲーム機が多い。一般的にジャックポット時の獲得枚数が数万～数十万枚に上るものが多く、一獲千金を目指すには最適の機種である。
㊐シングルメダルゲーム、シングル機
㊌マス／マス機／マスメダルゲーム
例Vシングルプッシャー

スロット【すろっと】Slot
□ジャンル□
①ドラム型のリールが回転するメカスロット、画面上の絵柄が変わっていくビデオスロットなど、絵柄をそろえるゲームのこと。②ゲームの融合化が進む昨今、プッシャーなどの一機能として組み込まれることが多い。スロットがそろって初めてゲームがスタートするなど導入部として利用される。

▼た行▲

大量メダル【たいりょうめだる】
A lot of medals
□ゲームジャンル□
「ジャックポットで大量メダル獲得！」と

インカム効率とジャンルの衰退

ゲームメーカーは、インカム効率を考慮した上でのゲーム作成が必然。ここで気になるのが、どの程度を目安に作られているかということ。ループ制の根絶、アクションゲームの衰退、といった部分だけを見ても、決して長く設定されている訳ではないことが分かる。正直な話、対戦格闘ジャンル全盛期の前後では「1ゲーム3分」を目安に仕様を変更したという話さえも聞く。たしかに店舗から見れば、インカムの高いゲーム＝良いゲームなのだろうが、必ずしもプレイヤーにとって良いゲームでは無い。『ダービーオーナーズクラブ』（1999年/セガ、ヒットメーカー）などの登場によって見出された、新たな方向性の今後に注目したい。

利益を求めるのは当然なのだが、その代償は少なくない。

カードシステムなど登場により、どのように変化するか？

インカムとは、アーケードゲーム業界における「売り上げ」を言い表す際に用いられるオペレーター用語のこと。その語源は「所得、収入」といった意味を持つ英単語の「income」から由来している。

とはいえ、インカム＝店舗全体の売り上げを指し示すわけではなく、主に店舗内で稼働しているゲーム単位の売り上げを表すために用いられるのが一般的。ゲームごとに1プレイの料金設定が違うものが存在するため、そのデータと稼働率（ゲームが実際にプレイている時間）を集計することで、インカムの良し悪しを判断する材料とされている。一般的に新製品はインカムが高く、時間経過とともにインカムは低くなる。唯一、対戦格闘などのジャンルはこれに当てはまらない場合もあるが、時間経過とともにプレイ人口の減少＝稼働率が低下、時間経過とともにインカムが低くなり、一定の採算ライン割り込んだ時点で新製品などに交換されていく。

用語の系統と分類表記：□店舗システム□……ゲームセンターの運営スタイル全般／□ゲームシステム□……ゲームプレイ時における共通のシステム・名称／□法制□……ゲームセンターを管轄する法律・風営適正化法関連全般／□筐体□……メダルゲームのハードウェア全般／□ジャンル□……メダルゲームのジャンル別区分

インストに表示してあるが、何をもって大量と呼ぶのかは、明確に定義されていない。競馬やプッシャーなどでは200枚獲得で大当たり（ジャックポット）とされるが、シングルメダルでは普通の当たり役で数百枚を獲得できてしまう。一概にはいえないが、マスにおいては100枚以上、シングルでは1000枚以上を大量メダルと表現している傾向がある。ちなみにメダル史上1ゲームでもっとも大量のメダルが当ったのは、2000年12月にゲームファンタジア鶴見店『ダービーマーク』で記録された100万枚。

ダブルダウン【だぶるだうん】
Double-Down
□ゲームシステム□
ウィン枚数確定後、それを倍に増やすことができる追加機能のこと。ポーカーおよびスロットで当りが出ると、ミニゲーム（ビッグorスモールが一般的）をプレイでき、成功するとメダル枚数が2倍、失敗するとゼロになる。危険だが一攫千金には欠かせない。獲得枚数の半分だけをダブルダウンに費やす「ハーフダブル」機能を持つものもある。
㊫ダブルダウン

チャッカー【ちゃっかー】
□筐体□
パチンコ用語で、玉が入るとスロットが回転する場所。メダルでも、チャッカーにメダルを入れることでゲームが始まるという機種が多い。簡単にいうとメダルを投入する際のターゲットのこと。英語の「チェッカー（checker）」に、ゲームに火がつくというニュアンスの「着火」を合成した造語であるといわれている。

▼は行▲

フィーチャー【ふぃーちゃー】Feature
□ゲームシステム□
「特色」「特徴」という意味の英語。メダルでは、ゲーム中発生するイベントや、メダルが払い出される際の演出・機能のこと。例>●●〜が発動します

ペイアウト率【ぺいあうとりつ】
Payment rate
□ゲームシステム□
メダルの払い出しを支配する設定。100枚使った場合、90枚前後が戻ってくる90%設定が標準的なメダルゲーム。なお、この設定はある一定期間（1日・1週間等）を通して調整される。そのため、1000枚が150枚になる場合もあれば、30枚に減ることもある。トータルすると200枚のインに対して180枚がアウトとなり90%が保たれるという仕組みである。

BET【べっと】
□ゲームシステム□
メダルを賭けること。競馬やスロットなどでは、BETを増やすにつれてODDSも上昇し、当った場合のWINも増加することになる。㊫ODDS／WIN

▼ま行▲

マス【ます】Mass
□筐体□
筐体一台に対して2カ所以上の投入口があり、多人数同時プレイができるゲーム機のこと。円筒形の筐体周囲に4〜12の投入口がある大型機によく使われる。マス＝大型機というイメージがあるため、投入口が二つの筐体は二人用と表記される。㊐マス機／マスメダルゲーム ㊉シングル／シングルメダルゲーム 例>10人用〜メダルプッシャー

Super Jackpot!!

マルチターミナル【まるちたーみなる】
Multi-terminal
□筐体□
マスと同義だが、『モンスターゲート』（2001年／コナミ）『スターホース』（2000年／セガ）など各コンパネ部がそれぞれ独立しているような筐体で使用される。従来とは異なる筐体デザインにより、ビデオコーナーへ設置する店舗もある。㊐マス

メダルインメダルアウト方式【めだるいんめだるあうとほうしき】
Medal-in medal-out system
□店舗システム□
メダルを投入してゲームをプレイ、勝った場合にもメダルを払い出す日本特有のゲームシステム。1969年にシグマ商事（のちシグマ、現・アドアーズ）がオープンしたパイロット店舗「渋谷カスタム」で初めて登場した。メダルを増やすだけのゲームにユーザーが定着するか、疑問視されていたが大ブームとなり、その後、各社が同システムを採用することとなった。このため、同システムは「シグマ方式」「カスタム方式」ともいわれている。

次号予告＆質問・お便り募集
次号以降掲載予定のキーワードは「KOF2002」や「ゲームミュージック」など。質問やリクエストは、随時募集中（採用者にQUOカードをプレゼント）。アンケートのスミでもよいので、ドシドシ送って下さいネ〜！ 宛先は、〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「街頭電脳遊戯語録」係まで。メールはscript@arcadiamagazine.comまで

病院送り【びょういんおくり】
sent〜 Hospital
あまりの苛烈な作業で倒れること。先日、しもでんが救急車で運ばれ、ギィ以来の〜となった。

言霊Q&Aコーナー
即決！一問一答両断！

Q. メダルゲームにも汎用筐体というのはあるのでしょうか？（東京都 [illegible]）

A. 数限りなくあります。ゲームセンターにもっとも普及しているのは、パチスロやCR機のメダルゲームでしょう。パチンコ用の盤面がそのまま移植されています。代表的な機種は、サミーの「パチスロレボリューション」（何と第23弾発売中）、アルゼの「スロッ[illegible]アム」シリーズなどです。

それから、コナミのビデオスロット「ステ[illegible]ネット」シリーズは、CDロムでソフト交換が可能な汎用筐体です。

また、各メーカーがシリーズ展開している子供向けメダルゲームにも汎用筐体が数多くあります。メダルコーナーの花形であるアルゼ（旧シグマ）製スロット・ポーカーシングル機は、すべて基板交換が可能です。

Q. それから、メダルゲームのシリーズ筐体も教えてください（東京都 [illegible]）

A. これも数多くあるので、メーカー別に紹介します。

■ナムコ
[illegible]シリーズ
プチプチメダルシリーズ
シューティングメダル
キッズシングルメダル
WIDEISM SP-02（シングルプッシャーシリーズ）
■コナミ
[illegible]
■タイトー
SCメダルシリーズ
■バンプレスト
キャラクターメダルシリーズ
■サミー
パチスロレボリューション
ウィナーズクラブ（ポーカー、スロット）
キッズメダルコレクション
■アルゼ
ミッドスラント筐体シリーズ
リールスロットシリーズ
スーパー8ウェイズシリーズ
（ビデオスロット）
ビデオポーカーシリーズ
スロシアムシリーズ
■アトラス
キッズメダルシリーズ

このほか、セガ、コナミのマルチターミナルマシンもシリーズ筐体と位置づけられます。新しいシリーズが登場しては消えるのがメダルゲームなのです。

名機「ホワットイフ?」を擁するア[illegible]

セガ「スターホース」も、もはやシリーズもの[illegible]ンアップしている。

遊技語録 薦め
記号表記の種類と意味：㊐…同義語を表します。／㊫…類義語を表します。／㊉…対義語を表します。／例>……使用例題を表します。
また、解説している用語が複数の意味や解釈を持っている場合、文頭に「①〜、②〜」といった丸数字を用いることで区分。それぞれ内容を分けて解説していくものとしています。

猛者通信ぽペン

発行 2002年12月1日
第35号
ジ☆ダップセ
（C・LAN&田渕健康）
イラスト 天野シロ

伝説の剣・フォ[illegible]リバーを求めて旅を続ける一行の前に、魔王が放った極悪[illegible]が立ちはだかる。人間の威信と尊厳をかけて戦いに臨む彼らであったが、小泉政権が"[illegible]は無期延期"との政令を早く[illegible]くれれば苦労はせぬものを、と思う今日このごろ。

登場人物紹介

C・LAN（通称まさ）
いわずと知れたエジプト探検家の第一人者。発掘された古代技術を応用した"コズミックパピルス"は、ちょっと荒れみなエースも腰を抜かす代物。

田渕健康（通称ケソ）
いわずと知れたアンタナナリボ探検家とは無関係者。ガンダムSEEDのオープニングにSEが無いのは何だか不自然な気がするトラッシュエイジ。

編集でそ（通称しもでん）
おじちゃんかわってくれよー
先月からダップセ担当編集になってしまった悲劇の男。アルカディア抵抗勢力絶滅部隊"エイミング・ジ・ギロチン"の悪代官担当。

ゲムっ子倶楽部 秋のエレメカ大行進！

今回はAMショー特集と洒落込んでみた上に、本誌ではあんまりスポットライツが当たら、あ、ねいエレメカを重点的に取り上げてみた我らかな。

でそ ここは東京ビッグサイトの東1ホール・第40回AMショーのプレスルームであるが……どうして正座させられているか分かるかね、ケソや。
ケソ イ、イエッサー！ 今日も臆面も無く遅刻したからでありますサー！
まさ まあまあ、その辺で勘弁してやるといいだろう。ケソも悪気があって遅れたのではなかろうに。
ケソ そ、そうスよ！ アチシだって、全力でカッ飛ばして来たっスよ！
でそ ……10時集合が、どうやったら12時になるのか俺には全ン然解せんのだがな。
ケソ いや、雪で電車が遅れて……。
でそ 抱かせる石をもう一つ追加してやれ。
ケソ ギャース!!
（数分後）
でそ あまりの激痛に耐えかねて、口から泡を吹いて悶絶したケソを尻目に、今回の猛者の打ち合わせをしようじゃねえかまさ兄ィ。
まさ あわわ、ケソが白目剥いて失禁してるっぺれ～。
でそ まあ、そのうち気付くだろ。で、今回のショーのネタだが……。
まさ その点はしんぱいごむよう©リュー・イーグル)。いきり立つ我々のパトスをそのまま形にしたかのような、激烈企画を持ってきたっぺれ～。
でそ おお、早速聞かせてもらおうか！
まさ 聞いて驚くがいいさ、今回のショー企画は……「秋のエレメカ大行進」!!
でそ はあ。……何か普通の企画ですね。もっとガーっときてゴーっと盛り上がるものを期待してたんだけど。
まさ 馬鹿言っちゃいかんよ君。エレメカこそ、すべてのゲーマーの原点であり、人間としての出発点といえる代物さね。んなわけで、今回はAMショーに出展されている各種エレメカを、片っ端からレビゥしてやるきに！
ケソ おうさ！（どさくさ復活）
でそ じゃあ、時間無いから巻きで行け巻きで。
ダップセ Яー。

ロッキー号（日邦）

エレメカの王道・ミニトレインはいつのショーでも欠かせないマストアイテムだ。ダップセたちが見た21世紀のミニトレインの肖像とは。

まさ ロッキー号とはこりゃまた勇ましい名前を付けやがったなオイ、という感が無きにしもあらずだが、2P可能という点が、この作品の奥深さを物語ってるさなあ。
ケソ では、キリキリと試乗してみますか……よっと。おお、なかなかの座り心地。大人二人座っても余裕がありますね。
まさ 親子連れの同時プレイを想定して設計されておるのだろう。一人ではライドオンできない寝小便アビリティレベルの高い子ゼルが、ママンやパパンとともにジョイフルなトレインライフを送りやがれとの、メーカー側の熱いメッセージを感じ取った我さね。
ケソ うわ！ 線路わきのオブジェからいきなり水蒸気が噴出してきましたë！
まさ 手元の資料によるとだね君、この霧は「超音波霧化消臭装置」という、ナチスもなし得なかったスーパーテクノロジーにより発生しておるのだよ。消臭効果を持ったミクロ粒子とマイナスイオンの働きにより、パッショネイトなまでに消臭を行なうとともに、アトラクト効果も満点ときておる。
ケソ なるほど！ 楽しい上に人にも地球にも優しい、まさに近未来型アトラクションなんだね博士！
まさ うまくまとまったところで次に行こうか。

左に見えるケッタイな箱こそが「超音波霧化消臭装置」という消臭霧噴霧機。盛り上がる。

充実度
居住性
操作性
ダラプセ度
熱中度

アンパンマン空中大決戦（バンプレスト）

ついにエレメカも空中の時代へ。近代戦争以来、空を制する者は戦場を制す[illegible]の格言どおり、ダップセはう[illegible]イハイの境地へと。

ケソ お次はこれ『アンパンマンの空中大作戦』です。
まさ ほう、アーケードの作戦ものといえば、ニチブツの『キッドのホレホレ大作戦』一択だが、その看板を奪うべく投入されたのが、この作品というわけか。どれ、一つ試乗してみたまいよケソや。
ケソ めめめめっそうもねえ。オイドンは無免ですけん。
まさ 馬鹿言っちゃいかんよ君、これはライセンスフリーのマシンゆえ、無免の子ゼルでも気軽に搭乗できるさね。どれ、一つ我が大空に舞い上がるさまを見ておくか。
（まさ搭乗）
ケソ どうですか～？ 乗り心地は～。
まさ ムス、すこぶる上々。カンファタブルな空の旅を楽しんでるよ君。備え付けのボタンを押すと、バイキンマンとの愉快な掛け合いも楽しめる……このあたりが大作戦と呼ばれるゆえんさなあ。
ケソ なるほど。っていうか、もう3周目ですが、いつ止まるんでしょうかね、それ。
まさ ……実は我も気になっていたさなあ。全然止まる兆候が無いのだが。
ケソ あわ、あわわ。まさか、まさ兄ィはこのまま一生空の捕らわれ人に……。
まさ ふう、5周でようやく終わったよ。ここで夜を越さねばならんかと覚悟したがね。
ケソ おっかない話で。

筐体の大きさは「ギャラクシーフォース」を一周り大きくした感じ。頑張れば居間にも置けなくはない。

充実度
居住性
操作性
ダラプセ度
熱中度

猛者語録 はい、50代の内蔵だと申告されたしもでん（肝脂肪付き）です。各エレメカの最後に記載されているレーダーチャートは、公正でも何でもなくジ☆ダップセによる独自の見解であって、一般的な意見ではありません……って、ここを読んでる人は分かってるよね。次号は微ニューアル予定です。変わってなかったら、奴らが締め切りを守れなかったってことで。

キュービックキュービック (B.L.D.オリエンタル)

ブロック単位でさまざまな空間を作り出す「キュービック2」の前に、[illegible]さまよう戦士たちは何を[illegible]であろうか。

ケソ　これはエレメカというより、小型のアトラクションですねえ。小さい子供部屋を組み合わせて造った、かわいい秘密基地といった趣ですね。

まさ　室内型アトラクションとしては、最小規模で設置できる優れものさなあ。

ケソ　託児所とかに置いてあれば、子ゼルどもは右派右派、もといウハウハでしょう。

まさ　いろいろと趣向を凝らしたカスタマイズができるのも高ポイントさなあ。

ケソ　あ、こっちの部屋は搭乗できるエレメカが回ってますよ。イカジだあ〜。

まさ　どれ、この風船の部屋はいかなるものかね。

ケソ　うおう。風で舞っている大量の風船が体中にぺこぺこ当たってこそばゆいですな。ウィル・オー・ウィスプのダメージ0のブレスって、こんな感じなのでしょうか。

無闇にファンシーな風船の間。人間、一度は風船まみれになってみることをオススメする。きっと、その後の人生が一変することだろう。

まさ　んーしかし、この中に入っていると、無用に心が癒されていくさなあ。五臓六腑に染み渡るっぺれぇ〜。

ケソ　まずいですよ、この中に居ると、我々は野獣としての牙を失っちまいますë!

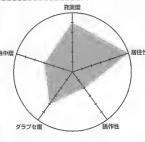
まさ　っていうか、むしろ正直ここを仕事場所にしたい我さな。

ケソ　ミートゥー。

まさ　それに、この中に居ると、何だか徐々に眠く……な……る……っぺ……。

ケソ　Zzzzzzzz。

係の人　……あんたら、早く出てくんないかな。

ダップセ　しゅーん。

可動式のエレメカを設えた部屋も存在する。この部屋の中では、しがない中年男も童心に還れる地形効果をもっているのだ。

メダルレーサー (バンプレスト)

バンプレが繰り出してきた新[illegible]エレメカは、ゲームが楽しめる上にライドでき、さらにメダルが[illegible]しめるという、空前[illegible]のよく[illegible]だ!

ケソ　メダルで遊べるエレメカって、今まで有りそうで無かったですよね。

まさ　ムス。店舗単位では存在したかもしれないが、一般仕様としてメダル専用のエレメカというのはなかなかに珍しい存在だろう。

ケソ　今回出展された2機種は、どちらもレースゲーム形式ですね。

まさ　敵車をうまくかわして、制限時間内にゴールする事により、最初に投入したメダルのいくばくかが払い戻されるという寸法さね。

ケソ　ゲームの内容は、見下ろし型のレースゲームで、敵車をかわしながらゴールを目指すという、手に汗握らざるを得ないドキワクシステムですな。

まさ　エレメカというよりは、体感ゲームとメダルゲームが合体した作品と言った方がいいかもしれぬ。

　プレイ内容で払い戻しが決まるところなぞも、風任せ運次第のメダルゲームとは違って、攻略性もあるのでこりゃええでヘイって感じさな。

バンプレストのおねえさんに誘われるままにライドオンするダップセ。黄色い声援を受けて、彼のドライビングテクニックもひと際冴え渡る。

ケソ　今後、発展性のありそうなジャンルですよね。バンプレが持ってる版権ものなどを利用した、愉快で楽しいメダルエレメカをどっかんどっかん発売していってほしいっスよボカア。

まさ　難点をいえば、子ゼル用筐体なので、大きいお友達がハマるには少々窮屈かということだ。

ケソ　まあ、ガッツと気合で何とかなる問題でさあ。

操作は基本的自車を左右に動かすハンドルのみ。アクセルやギアは無いので、ハンドリングに神経を集中する事ができる。

ケソ　いやあ、遊んだ遊んだ。

まさ　やはり、ショーの華といえばエレメカをおいてほか、あ、ねいというところが、毎度ながらのマイ見解さね。

ケソ　体感ゲームがめっきり減ってしまった昨今、ライド型の大型筐体で頑張ってるのはエレメカぐらいですからね。

まさ　充実した幼年期を過ごす極意は、エレメカ業界の頑張りにかかっているといえなくもないさなあ。

ケソ　じゃあ、今回のAMショーを振り返って、サクっとまとめてみますか。

まさ　そうさな。まあ、一番気になったことといえば、プレスルームは電波の入りが悪く、携帯のアンテナが3本立たねえという点かな。使用できるコンセントの数も少なかったしな。

ケソ　……。

まさ　後、プレスルームに設けられていた冷蔵庫の中にはテイクフリーの飲み物があったんだけど、炭酸系やフルーツ系の人気商品はすぐに品切れになって、後はお茶系ばかり残ってたのも印象深い事件さね。

　結論としては、これからもビデオゲームとエレメカは、メインのユーザーこそ違えど、ともにゲームセンターやアミューズメント施設を盛り上げる役割を担っていってほしいと、まあそんな感じじゃか。

ケソ　さいでっか。ところで、ヒソカに気になってたのですが、しもでんは一体どうしたんでしょうね。

まさ　そういや、開場直後にに見たっきり見ないさね。

ケソ　あ、ちょうど編集のJマンことJKが通りかかったので、詰問してみましょう。

　ヘイユー!

JK　あれ? 知らないんですか? しもでんさん、さっき急に倒れて、救急車で病院に運ばれたんですよ(実話)。

ケソ　ト、トゥルー!?

JK　ばりばりトゥルーですよ。過労が原因らしいですが、何か思い当たる事は無いですか?

ダップセ　ギクゥ!!

JK　……。

まさ　では、これ以上しもでんの命を縮めないためにも、なるはやで原稿上げねばな。

ケソ　ウイ、ムシュー。

JK　っていうか、この時点で締め切り過ぎてるって話も。

ダップセ　しょぼーん。

(つづく)

アルカデ チャット倶楽部

●18th meeting●

「第40回アミューズメントマシンショー」

今月の出席者

サユキ
12月15日生(射手座) A型　山形県出身
好きなアーケードゲームは幅広く、あらゆるジャンルに手を染める。今回のAMショーでは「ワールドコンバット」がお気に入り。

あやか
2月17日生(水瓶座) A型　香川県出身
好きなゲームは「DDR」に「ヴァンパイア」。AMショー出展作では、浸るのが好きな人には「ドラゴンクロニクル」がオススメとのこと。

ゆきな
4月3日生(牡羊座) A型　東京都出身
格ゲーと渋キャラをこよなく愛する。今回のAMショーでオススメは「ワールドコンバット」「クルクルフード」「KOF2002」。

チャット倶楽部、今年のAMショーを振り返る

ゆきな　さあ、今月はAMショーを見た感想を話し合ってみよ〜っ！　メーカーごとに思い出してみよっか。

あやか　ナムコで目立っていたのは『ドラゴンクロニクル』ですね。

ゆきな　まだシステムとかルールがよく分からないけれど、面白そう〜。

あやか　攻撃によって防御の方法が変わりますね。

サユキ　私は一緒に座った三人から、集中攻撃をくらってしまったんだけど。なんで？(笑)

ゆきな　かなり期待してるんだけど、稼働したら混むんだろうね。あと、ドラゴンの成長に合わせて、カードの絵柄が変わるのが興味あるんだよね。ファンタジーな絵柄もいい。

サユキ　グラフィックも良かった。

ゆきな　ナムコでは、実は『クルクルフード』が面白かったよ。

あやか　そうなんですよ！

ゆきな　あれはも〜、ほんっとにかわいかった！　も〜大変！

あやか　タイトーにはパズル系がいくつか出展されていましたね。あずまんが大王の『パズルボブル』とか。

サユキ　キャラクターのアップが画面に被っていて、ちょっとジャマな時があったなあ。でも、キャラが大きくないとしょうがないよね。

サユキ　コナミでは『ワールドコンバット』！

ゆきな　四人でワイワイ楽しめるよね。

サユキ　合コンにオススメ(笑)。

ゆきな　俺が守るぜ！　とか(笑)。

あやか　銃の構え方も独特だし、プレイヤーそれぞれに名前が付いているのも面白いです。

ゆきな　ほかには、『ドッグステーション』のニューバージョンが出展されてた。これはあやかちゃん担当だね。

あやか　そんなに大きくは変わった気がしませんが、愛犬にたくさん話し掛けられるようになったのはいいですね。より「飼っている」感じがします。犬種も増えてうれしいですし。

サユキ　スロットが付いたけど、何なの？

あやか　あ〜、新しいシステムが有りましたね。

ゆきな　成長度に影響するスロットが付いていたね。「成長度マイナス2%」とか。それと『麻雀格闘倶楽部2』が発表されたね。

サユキ　アルゼには『Hi☆Pai-パラダイス』が置いてあったし、セガには『MJ』が有ったね。密かに麻雀ブーム？

あやか　麻雀ゲームにはうるさいですよ(笑)。『MJ』と『麻雀格闘倶楽部』はイカサマ無しの本格派麻雀ですね。『MJ』は捨て牌を選ぶときのボタン操作が面倒だけど、牌の位置が分かりやすいです。対して『格闘倶楽部』はタッチパネルな分、操作は楽でしたね。

ゆきな　なるほど、深い(笑)。

スパッツはいか〜ん！

ゆきな　セガでは『ハウス・オブ・ザ・デッド3』が面白かった。

あやか　リロードでガチャっていうショットガンの操作が良かったですね。

ゆきな　銃がデカかったけどね。それとサミー。トラックボールのサッカーは難しかったな〜。

あやか　全然できませんでしたね。コンパニオンのお姉さんと「思うように動かせないんですよね〜」って話しながら遊んでましたけど。

ゆきな　せっかくの新しいシステムなんだし、もっと『GGXX』ファンをうまく取り込めばいいのに。

ゆきな　カプコンはね、ブースが小さい！　久しぶりの出展なのにね〜。あやかちゃんは『CFAS』プレイした？

あやか　会場に着いて真っ先に遊びましたよ。私的には、『ヴァンパイア』のキャラが居ないのが不満ですが。

ゆきな　まあ、これからの開発状況に期待だね。

サユキ　ねえ、『KOF2002』はどう思った？

ゆきな　今回はちょっと期待大だな。『98』のころのスタイルに戻ったしね。基板モノが少ないから頑張ってほしい。

あやか　それはいえますよね。大型筐体が全盛の時代ですから、基板モノを応援したいです。

ゆきな　あと、アテナはやっぱり長髪だよね〜。

サユキ　私は「スカートの下にスパッツ」っていうのが許せないんだよね。イカンのよ。

ゆきな　それはマナーよ、マナー。

サユキ　せめてブルマ。じゃなかったら、絶対めくれないようにして！

あやか　サイコパワーでめくれないように(笑)。

サユキ　そう。裾に一〇円玉入ってます、みたいな。

ゆきな　何それ？

サユキ　え、女子校ネタかな？　スカートの裾に、一〇円玉を8個ぐらい縫い込んでおくと、めくれないんだよ。

あやか　今月は意外な豆知識で締まりましたね(笑)。

ILLUSTRATED BY　なりたゆみ

おたよりでチャット倶楽部に参加してみませんか？

女性読者の皆さんも、おたよりでドシドシこのページに参加して下さい。最近発売されたアーケードゲーム評でもいいですし、取り上げてほしい作品やテーマ、そのほかご質問・ご相談など、随時受け付けております。お名前(ペンネーム)・年齢もお書き添えの上、こちらのあて先までお送りください。

Eメール　chatclub@arcadiamagazine.com
郵便　〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
「アルカデ チャット倶楽部」係

たくさんのおたより、お待ちしています。

kami

皆さんこんにちは。kamiです。目黒川の袂でひっそりと絵を描いています。普段キャラクターとかやらないので活劇風の情景をねらってみました。設定は……辻斬り職人です。もすこし色っぽくてもよかったかな。

……しかし、「辻斬り」というお題はつらい。

ホームページ「full scratch」
アドレス：http://homepage.mac.com/isap/

Pandora Charatte 改
パンドラキャラット・カイ

●今号のテーマ

「辻斬り」

このコーナーは、ひとつのテーマを元に、二人の作家さんがそれぞれキャラクターを制作してもらうコーナーです。「このキャラいい！」「このキャラ買った！」という応援、連絡は編集部まで。

ホームページ「BND」
アドレス：http://www.cmo.jp/users/bnd/

榎本武士

初めまして、榎本と申します。描かせていただけて、とても嬉しいです。普段、描きたいと思いつつも、なかなか描けないでいた時代物を描く機会にめぐり会えたので、嬉しかったです。

次号予告 次号、4415先生&Hanao先生登場！ テーマは「サンタ」

ゲームの秋！クーポンを使おう!!

秋はいろいろな新作ゲームが登場して、どれをプレイしようか迷っちゃう。そんなときは、気になる新作ゲームを全部プレイ!! 新作ゲームもクーポン対応。なんてお店もたくさんあるから、そういうお店でドンドン利用しちゃおう。手応えのあったゲームをとことんプレイ。部屋でじっとしている休日は、思い切って外へ飛び出そう。といってもゲーセンだけど（笑）。

イラスト：今井神

アルカディアクーポンニュース

●今月の新店舗！
①セガワールド六地蔵（京都府）
近所に住んでるみんな、アルカディアクーポン使ってくださいね！
●残念なお知らせ
下のクーポン加盟店リストが毎月増えていく一方で、ある日突然消えていく店舗もあります。毎月加盟店舗を確認してから出かけてください。

みんなの意見を！ 読者の皆さんのクーポンに対するご意見をお待ちしております！

加盟店募集中！ クーポン加盟店を募集しております。ご興味をお持ちになられた店舗様、ご連絡をお待ちしております。

■郵送 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 （株）エンターブレイン アルカディア編集部 アルカディアクーポン係
■FAX:03-5433-7212 ■E-Mail:location@arcadiamagazine.com

アルカディアクーポンチケット加盟店一覧●

都道府県	店名	住所	電話
静岡県	ゲームコンドル駒形本店	静岡市駒形通り1-1-33	☎054-253-0161
	ハイテクランド宝塚	沼津市大手町5-9-20-B1	☎0559-62-5903
	ブリッズ南浜松店	浜松市新橋町1956	☎053-442-7235
	the 3-RD PLANET ALADDIN	富士市永田町2-99	☎0545-57-7777
	セガワールド藤枝駅南	藤枝市田沼-17-31	☎054-636-4416
愛知県	セガワールド一宮	一宮市音羽通り3-11-30	☎0586-23-5125
	ゲーム塾AGC	一宮市宮地1-14-8	☎0586-43-8138
	遊屋楽造22	一宮市島崎1-2-4	☎0586-75-6466
	セガワールド岡崎	岡崎市上地3-50-4	☎0564-58-8986
	PLAY SEVEN	尾西市開明字流64-1	☎0586-46-7228
	アミューズメントプラザ マルシン	刈谷市池田町4-83	☎0566-25-5001
	ハイテクセガ豊田	豊田市深田町1-65-1	☎0565-26-6777
	ラ・フィエスタ豊橋	豊橋市広小路1-6 フェイス豊橋B1	☎0532-55-6088
	ハイテクセガ金山	名古屋市中区金山町 1-19-2	☎052-323-0121
	セガ・デポルテ	名古屋市中区栄1-4-5	☎052-222-3920
	おもしろランドAHAHA清洲店	西春日井郡清洲町字一場1240	☎052-401-6013
三重県	ゲームランド おにごっこ	松阪市日野町ベルタウン2F(昭文堂書店)	☎0598-21-1211
	セガワールド生桑	四日市市生桑町字川原崎299-1	☎0593-32-9988
滋賀県	ビクトリヤ(富貴商会)	大津市栄町6-29	☎077-533-3140
	セガアリーナ浜大津	大津市浜町2-1 浜大津アーカス内 アミューズメント館2F・3F	☎077-523-7015
	げ〜む倶楽部 ツイスター(富貴商会)	八日市市東本町6-55 ジャンティ21-B1	☎0748-23-8717
	ゲームスペース プラニー(富貴商会)	宇治市広野町西裏100	☎0774-43-9030
京都府	西院コットンクラブ(富貴商会)	京都市左京区西院三蔵町12	☎075-595-1136
	京都ジョイポリス	京都市下京区烏丸通塩小路下ル東塩小路町901 JR京都伊勢丹10F	☎075-365-8778
	下鴨ヒーロータウン(富貴商会)	左京区下鴨高木町46	☎075-502-5765
	スーパーヒーロー山科(富貴商会)	京都市山科区御陵鳥ノ向町2 フウキビル1F	☎075-502-5765
	セガワールド六地蔵店	京都市伏見区桃山町山ノ下32 京都ショッピングセンタービル AM棟2F	☎045-881-3225
大阪府	チャレンジャー追手門店	茨木市西安威1-5-21	☎0726-43-4444
	アミューズメントパーク エルロフト	茨木市宇野辺1-4-3	☎0726-23-7161
	ハイテクランドセガアビオン	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル1F・2F	☎06-6645-7692
	アミューズGiGi	大阪市天王寺区上汐3-3-5	☎06-6775-6051
	心斎橋GIGO	大阪市中央区心斎橋筋2-2-19	☎06-6213-8024
	P.A天満店	大阪市北区天神橋4-9-5	☎06-6358-2068
	チャレンジャー堺東店	堺市北瓦町2-1-31 キラクビル1F	☎0722-23-9915
	パラシオ高槻店	高槻市高槻町16-11	☎0726-84-7082
	タウンスポット高槻店(富貴商会)	高槻市西冠3-1-3	☎0726-75-8530
	ゲームプラザOKAⅢ(富貴商会)	高槻市城北町2-11-2	☎0726-71-5123
	ファミリーガーデンパート Ⅱ	大阪市西区九条1-11-6	☎06-6583-0732
	チャレンジャー関大前店	吹田市千里山東1-14-2	☎06-6389-8072
	チャレンジャープリプリランド	吹田市千里山東1-10-3	☎06-6387-4396
	チャレンジャー ガムガム店	吹田市岸部南1-24-9	☎06-6317-0433
	アミューズメント ギガ(富貴商会)	牧方市西禁野2-1	☎072-849-4161
	GAME Dino 家具団地店	牧方市長尾家具町1-7-7	☎072-867-7357
	チャレンジャー土居店	守口市土居町8-11	☎06-6994-7476
兵庫県	三宮サンクス	神戸市中央区琴/緒町5-4-5 高架下404〜407	☎078-271-0335
奈良県	キャノンショット(富貴商会)	奈良市二条町2-4-14	☎0742-35-3218
和歌山県	プレイシティキャロット和歌山店	和歌山市雑賀町77	☎073-431-8559
	K-CAT紀ノ川店	和歌山市湊1771-5	☎073-480-6111
島根県	ゲームスポット ハロウィン	出雲市渡橋町1211	☎0853-23-0731
岡山	岡山ジョイポリス	岡山市下石井2-10-1	☎086-232-8790
広島県	スペースV1廿日市店	廿日市市本町4-23	☎0829-34-3311
	プラボ五日市店	広島市佐伯区吉見園1-27 パレプレステージ1F	☎082-921-8576
	ブリッズ広島店	広島市中区八丁堀11-6 広島パークレーン1F	☎082-222-8072
	スペースV1可部店	広島市安佐北区可部南3-1-8	☎082-814-6116
香川県	セガワールド高松	高松市勅使町字山王535	☎087-866-9526
	ゲームステージ ビート	高松市花ノ宮町3-2-2横井ビル1F	☎087-868-6007
	マックスプラザ善通寺(富貴商会)	善通寺市中村町1798-2 マックスプラザ	☎0877-63-4333
愛媛県	ワンダー松山	松山市平田町81	☎089-978-2170
高知県	ブリーズ	高知市はりまや町1-1-19	☎088-872-8789
福岡県	MAHODO(マホードー)	北九州市八幡西区折尾1-12-14	☎093-695-0632
	ハイテクセガ七隈	福岡市城南区七隈8-4-8	☎092-861-4856
	スーパーアカトンボ香椎店(※3)	福岡市東区香椎駅前1-10-10	☎092-682-0555
	トンボ大橋駅前店(※3)	福岡市南区大橋1 9-1	☎092-553-1081
	アカトンボ西新店(※3)	福岡市早良区西新4-7-7	☎092-844-6553
	アカトンボ産大前店(※3)	福岡市東区松香台2-2-2	☎092-662-8705
佐賀県	プレイハウスアスカ	伊万里市浜町五番街エル・アスカビル2F	☎0955-23-2895
	ゲームナイスデイ	佐賀市本庄町大字本庄506-9	☎0952-25-4448
長崎県	セガワールド 大村	大村市古賀島町383-1	☎0957-50-2555
熊本県	セガマービィー	熊本市春日3-15-1	☎096-351-6229
大分県	アミューズメントスペース31	大分市皆春100-2	☎097-523-5060
	ドリームワールド	大分市大在中央2-8-3	☎097-593-5224
	セガワールド中津 (※4)	中津市沖代町1-2-16	☎0979-22-7833
宮崎県	JR宮崎フレスタby SEGA	宮崎市錦町107-4	☎0985-26-7589

※**3トンボグループ**はメダルコーナーのみ利用可。クーポン1枚につきメダル30枚サービスとなります。
※**4セガワールド中津**はメダル1000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

注意!!
●クーポンを切り離したら、そのまま使ってください。
●コピーしたクーポンは無効になります。
●アルカディアを切り離したくないという人は、今まで通り本誌を持参しても使用可能です。

アルカディアクーポンを使ってみよう！

ステップ1
アルカディア誌面で加盟店を確認

クーポンの有効期限を確認

クーポンを持ってゲーセンに

クーポンにスタンプを押してもらおう

これだけで1ゲームプレイできるぞ！

〔注意事項〕
アルカディアクーポンは、"ゲームセンターからアルカディア読者のみなさんへのサービス"です。ゲームセンターに迷惑をかけないように忙しい時間帯のご使用は控えましょう。

新クーポン使用上の注意

●切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。
●「コピーチケットではないか」、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
●裏面に厚紙を貼るなど加工をすると無効になります。破れた場合は無色テープなどで補強してください。
●同じお店では1日1回使用できますが、日を改めれば同じお店でもクーポンを使用できます。
また、同じ日でも別のお店に行った場合はクーポンを使用できます。
●クーポンのスタンプひとつで1ゲームサービスとなりますが、お店によってはサービスの内容が異なるので、お店に確認をしましょう。

キミんちの近くにあるのはこんな店！ Vol.11

ゲームセンター名(都道府県)
①クーポン対応ゲーム
②営業時間
③アクセス方法
④スタッフよりひとこと
※これはクーポンではありません。

ラ・フィエスタ豊橋(愛知)
①UFOキャッチャー、プリクラ以外は何でも使えます。1日1回限りのご利用とさせていただいております。
②10:00～22:00　年中無休
③豊橋駅東口より徒歩3分、ときわアーケードを入ってすぐ右。ヤマト楽器隣フェイス豊橋ビルB1F
④ビデオゲーム機、音ゲー、各機種とりそろえています。まずはクーポンで参加してみませんか？

池袋GIGO(東京)
①1枚で100円1プレイサービス。MJ、WCCF、プリクラ以外で使えます。
②10:00～25:00　年中無休
③JR池袋駅東口より徒歩5分、サンシャイン60通りの東急ハンズ斜め向かいカド。
④最新ゲームが熱い！　MJ、WCCFやKOF2002が盛り上がっています。ゲーム大会も随時開催！

ハイテクランドセガ郡山店(福島)
①50円ゲーム、メダルを除くすべてのゲームで使えます(パチンコ、パチスロもOK！)。
②10:00～21:00　年中無休
③郡山駅より歩いて3分。うすい通りゴリラのオブジェが目印です!!
④福島県初のクーポン加盟店！　たくさんのご利用お待ちしております。

セガワールド六地蔵(京都)
①ビデオ・体感ゲーム1プレイサービス
②平日10:00～22:00　休日(祝日)10:00～24:00
③JR六地蔵駅もしくは京阪六地蔵駅から徒歩5分。近鉄MOMO内アミューズメント棟2F
④対戦格闘ゲームからレトロゲームまで充実のラインナップ！　ぜひご来店くださいね。

スーパーアカトンボ香椎店(福岡)
①メダル30枚と交換致します！
②9:00～24:00
③JR香椎駅より徒歩5分、美容室「サロンドシャンプー」向かい。
④GⅠリーディングサイアーが入荷しました！　ぜひプレイしてみてください！

●アルカディアクーポンチケット加盟店一覧

都道府県	店名	住所	電話
北海道	アミューズメントファクトリー	旭川市6条7丁目	☎0166-24-5077
	ヒートアップ	北見市北4条西3丁目タニイビル1F	☎0157-26-4485
	クラブセガ札幌	札幌市中央区南5条西4-7	☎011-512-1868
	麻生アミュージアム	札幌市北区北40条西4-1-1 パボッツ麻生ビル1F	☎011-736-6166
	スガイ北24店	札幌市北区北23条西4丁目2-39	☎011-757-8540
青森県	ファイターズ K-ONE八戸店	八戸市鷹匠小路10-3 ゆりの木ボウル内	☎0178-24-9911
岩手県	ハイテクセガ盛岡	盛岡市大通2-6-11	☎019-623-2562
宮城県	ナムコ プリッズ スクラム店	仙台市泉区松森字後田45-1スクラム泉店内	☎022-772-4066
	ハイテクセガ仙台	仙台市青葉区中央1-8-38 AKビルB1	☎022-267-1834
秋田県	ハイテクセガ秋田	秋田市東通7-4-5	☎018-837-5041
福島県	ハイテクランドセガ郡山	郡山市西ノ内2-11-40	☎024-939-1411
茨城県	ハイテクランドセガミナミスポーツプラザ	ひたちなか市東大島2-11-11	☎029-274-4124
	アイアイ駅南店	水戸市桜川1-4-10	☎029-221-1001
群馬県	セガワールド伊勢崎	伊勢崎市大正寺町115-1	☎0270-32-9775
	セガワールド渋川	渋川市有馬字中井187	☎0279-23-3810
	エスペランサ高崎	高崎市飯塚町370 1	☎027-364-8163
	アミュージアム前橋店	前橋市国領町2-200-6	☎027-237-4234
	セイタイトー新前橋店	前橋市小相木町558	☎027-255-6830
埼玉県	デイトナⅢ	川口市芝新町4-30 星野ヒルB1	☎048-269-8119
	HAP'1 GAME Citta'	さいたま市北8-24-10 ホノプワンスクウェア内	☎048-837-8021
	HAP'1 GAME Citta UNO	さいたま市田島8 2-12	☎048-844-8868
	basara-cafe	所沢市小手指町1-43-2	☎070-5453-6776
千葉県	ゲームセンターB-1	柏市旭町1-1-16 中崎ビルB1	☎0471-44-5597
	ハイテクセガ柏	柏市柏1-1-11 丸井ビルB1	☎0471-63-9844
	DEEP	習志野市大久保1-17 11 サカエヤビル1F	☎047-493-7537
	アミューズメントエース津田沼	船橋市前原西2-15-1	☎047-475-8918
	ゲームフジ船橋店	船橋市本町4 40-1	☎047-425-6393
東京都	GAME-NEWTON	板橋区志村3-24-3-1F	☎03-3558-9766
	ゲームスタジオ キューブ	板橋区赤塚2-2-18	☎03-3554-2261
	MOMアミューズメント西葛西店	江戸川区西葛西5-1-5	☎03-3675-8737
	プレイランドチェリー一橋学園店	小平市学園西町2-13-1	☎042-344-7741
	アムネット五反田店(※1)	品川区西五反田1-27-5 NA五反田ビル	☎03-3495-2183
	ゲームファンタジア渋谷店(※2)	渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1-1～4F	☎03-3496-5856
	ハイテクランドセガ渋谷	渋谷区渋谷1-14-14	☎03-3409-4737
	原宿ゲームダブルエックス	渋谷区神宮前1917 1 ルボンテビル2F	☎03-3405-4379
	ゲームファンタジア ミラノ店(※2)	新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1～3F	☎03-3200-0884
	荻窪GAME-EXC	杉並区上荻1-16-16 ユアビル1F	☎03-5397-9651
	立川ゲームオスロー5	立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル2F	☎042-529-7837
	アメニティワールド エンデバー	多摩市永山1-3-4 ヒューマックスパビリオン永山1F B1	☎042-389-3461
	トライアミューズメントタワー	千代田区外神田4-3-10	☎03-5295-2345
	クラブセガ秋葉原	千代田区外神田1-10-9	☎03-5256-8123
	ゲームファンタジア サンシャイン店(※2)	豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1～3F	☎03-3971-9601
	池袋プレイランドラスベガス	豊島区西池袋1-22-4	☎03-3982-1817
	池袋GIGO	豊島区東池袋1-21-1	☎03-3981-6906
	ゲームファンタジア八王子店(※2)	八王子市東町11-3 シグマゲームファンタジアビルB1～4F	☎0426-48-1288
	プレイランド ビックチェリー 羽村店	羽村市五ノ神4-14-5	☎042-579-4603
	ビートライブ	町田市森野1-37-8 今村ビルB1	☎042-710-0508
神奈川県	MUTHOS(ムトス)綾瀬店	綾瀬市大上1-8-15	☎046-770-9178
	ゲームプラザニューヨーク大船	鎌倉市大船1-22-6 大船会館2F	☎0467-44-0027
	MUTHOS(ムトス)相模原店	相模原市中央2-1-5	☎042-776-5001
神奈川県	MUTHOS(ムトス)イースト	座間市ひばりヶ丘4-605-2	☎046-257-2413
	ハイテクランドセガ ブリーズ	横浜市西区南幸2-13-22 第4宮本ビル	☎045-313-6435
	AMワールドフロンティア三ツ境店	横浜市瀬谷区三ツ境6-1	☎045-365-1103
新潟県	ハロータイトー柏崎店	柏崎市東本町 1-16-3 フォンジェ2F	☎0257-20-0054
	ゲームメイト(タイトー)	新潟市花園1-1-1	☎025-248-2163
	タイトーイン古町店	新潟市西堀前通り6-909 越路会館1F	☎025-224-4838
	ハロータイトー新発田店	新潟県新発田市舟入町3-649 コモタウン内	☎0254-26-7877
	タカラ島古町店	新潟市古町通8番町1493 大竹座ビル1F	☎025-222-5375
	タカラ島プラーカ店	新潟市笹口1-2 プラーカ2-6F	☎025-240-2318
	J-LAND	新潟市万代1-1 22	☎025-241-2149
	アミュージアム上越店	上越市下門前薬島810-1	☎0255-45-2608
富山県	ゲームインさんしょう 新庄店	富山市荒川3-1-6	☎076-421-6533
	プレイランド カケオ	富山市上袋732-2	☎076-424-7543
	ハイテクセガJR金沢	金沢市広岡口1	☎076-260-3844
	タカラ島伊那店	伊那市日影435-1 ベルシャイン伊那店内1F	☎0265-76-7712
石川県	レジャーランド小諸店 AQUA	小諸市相生町1-1-7 小諸ステーションホテル1F	☎0267-25-0313
長野県	アミューズメントパークNASA	長野市高田五反田1720	☎026-228-7434
	セガワールド豊科	南安曇野郡豊科町大字南穂高1115	☎0263-73-6767
岐阜県	岐阜GIGO	岐阜市日ノ出町2-20	☎058-264-3130
	セガワールド高山	高山市上岡本町7-7	☎0577-35-5077
	遊屋楽造	羽島市竹鼻町狐穴448-1	☎058-393-3979
静岡県	the3-RD PLANET静波	榛原郡榛原町細江2146	☎0548-22-7660
	セガワールド静岡	静岡市七間町4-2 静活ボウリングビル1F	☎054-252-3591
	GAME USA	焼津市石津港町2-4	☎054-624-5237
	ミラクル静岡店	静岡市西中原1-7-20	☎054-284-0099

※1**アムネット五反田店**はメダルコーナーのみ利用可。クーポン1枚につきメダル50枚のサービスとなります。
※2**ゲームファンタジア**はメダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1000円分のメダルをサービスします(お求めの前にクーポンをご提示ください)。

ハイスコア全国集計

ただのクリアでは物足りない
そんな想いから始まったのかもしれない。
ここにいる自分を認めてもらうため。
あいつには絶対負けたくないから。
ハイスコアにはそれぞれの想いが込められている。

2002年9月15日集計締め切り分

来たれ凄腕プレイヤー。君の参加を待ってるぞ！

"ハイスコア全国集計"のコーナーは、その名の通り全国のゲームセンター、アミューズメントスペースでプレイされたゲームのスコア、タイム等を集計して各ゲームの全国1位を明らかにするものです。申請基準を守れば誰でも参加できます。
集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。
対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。
全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準ずる形で集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。
このコーナーに自分の出したスコアを申請するには、掲載されているお店に行ってハイスコアを出すか、行き付けのお店でハイスコアの確認をしてもらい、ハガキを使って個人申請するという二つの方法があります。
ゲームの腕に自信のある方からの申請をお待ちしております。

部門	スコア	プレイヤー	申請
ノーマル	1,180,280	KnK@dat	個人申請 クラブセガ秋葉原（東京）
シンフォニックゲート	598,080	NO.	個人申請 ジョイパーク（新潟）
ノイズィイルミネント	503,880	MJN-T.Y	ゲームビンゴ（千葉）
ディープクリア	1,164,570	ARLさん多謝。YZ（柚子）	個人申請 ゲームハウスATOM（愛知）
トイドリーマー	474,280	MJN-T.Y	ゲームビンゴ（千葉）
アンリアルエネミー	940,440	YZ（柚子）これ以上は家庭用で	個人申請 ゲームハウスATOM（愛知）

大ジャストが命運を分ける

【ノーマル】部門は前回に引き続き、レインが最高得点キャラになっている。
これはアクションの『グロウ』とスーパーアクションの『サイズチェンジ』でマーカーの間隔が開いていてもチェインをつなげられるからだ。
ちなみにトップの『KnK』氏の選択曲は、『Broken shackles』→『Sasia』→『Marine snow dance』→『FAKE WORLD』だ。
さらにハイスコアを狙う上で大きなポイントになるのが、連鎖を、ジャストのさらに一段階上の大ジャストで決めること。
しかし、この大ジャストのタイミングがあまりにもシビアなため、現状でこのレベルの点数を安定させるのは難しい模様。
また、この118万点のスコアは、3曲目終了までは良いペースだったものの、4曲目でミスしてしまい、約7万点落ちのようだ。
変わってチャンネルスタイルだが、『YZ（柚子）』氏の活躍が目立つところ。こちらも使用キャラはレインになっている。
同氏のスーパーアクションの使いどころを紹介すると、【ディープクリア】では4曲目の『1970 Modern』で2回、5曲目の『Marine snow dance』で1回。また【アンリアルエネミー】では4曲目の『Dragon Buster』で3回使用し、チェイン数を大きく増やしているとのことだ。
本作でのハイスコア争いは、まだ始まったばかり。特にレイン以外のキャラが高くなる可能性も捨てきれないとの話もあるので、今後各部門ともどこまでスコアを伸ばしていくか、まだまだ予断を許さない状況といえる。

タイプA
1,205,686,370
LAOS-長田仙人
えの木（高知）

© 2002 CAVE CO.,LTD. Sale by AMI

長田仙人、空前絶後の12億オーバーだ！

衝撃的な2周ALLから一カ月、長田氏の勢いはとどまるところを知らずといったところ。

今回も大きく点数を伸ばし、他の追随をまったく許さない12億点を超えるスコアをたたき出している。

気になるその内容はというと、2周目5面中盤で1ミス、2周目4面レール砲台地帯でボムを使用し、残機0でのクリアで、見込み点で約2億点落ちとのことだ。

初級　妙義左回り
2'49"635
RRL-渋谷 英毅
ゲームコスモ町田店（東京）

初級　妙義右回り
2'49"689
ぎるはま㊝隊長㊍㊎
個人申請 ハイテクエンタテインメントアーサー（長野）

中級　碓氷左回り
2'45"172
FIRE
タイトーインスタジアム（大阪）

超上級　八方ヶ原往路
2'24"116
ニャマル
アミューズメントパークNASA（長野）

© しげの秀一/講談社　© SEGA ROSSO/SEGA,2002

あくなき最速への挑戦

多くのプレイヤーがしのぎを削っている本作。タイム的にかなり煮詰まってきているのは、最近のタイム更新幅を見ても明らかだ。

たとえば【初級　妙義左回り】では前回～今回で縮んだタイムはわずか、100分の2秒ほど。いよいよ限界が近いということなのだろうか？

また、数カ月ぶりに更新された【初級　妙義右回り】は、個人申請用紙によると、「インベタでコーナーを走る」「タイヤをミゾに落とす」「ヘアピンはブレーキで減速」といった要素をとことんまで突き詰めていったそうだ。

発売が決定している、続編でのバトルにも大きく期待したい。

百地 三太夫
30,137,660 (ALL)
醜!!男塾　前田 愛
個人申請 ゲームサファリ穂積店（岐阜）

清瀧坊 随風
22,286,450 (ALL)
超ア連ISO@激安！キレるぜコラァ
デイトナⅢ（埼玉）

明智 光秀
15,683,920 (2周目6面)
ゴッドハンド
デイトナⅢ（埼玉）

© 2001 VISCO CORPORATION.

全面全斬り達成！　称号は「神将」

ここのところ大きな盛り上がりを見せている本作。なんと今回は【百地 三太夫】ですべてのステージで全斬りを成功させるという、素晴らしいスコアが達成された。

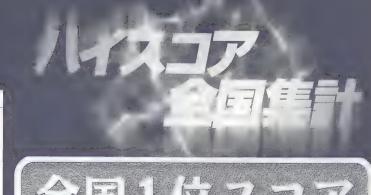
このスコア達成時の称号は最高ランクとおぼしき『神将』。大台達成と同時に、一つの大きな区切りを迎えたといえるだろう。

また、進展が無かった【明智 光秀】もついに2周目の最終ステージである2周目6面まで到達。こちらも次回以降の2周ALLクリアに大きく期待が掛かるところ。

逆に2周目5面で止まっているのが【武田 信勝】だ。果たして全キャラ2周ALLは現実のものとなるのだろうか？

全国1位スコア

2002年9月15日締切分

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
ザ・キング・オブ・ルート66		324,644	JKP-RDX 寛乃介	個人申請 AMサントロペ池袋店(東京)
ギルティギア イグゼクス	スレイヤー	22,530,500	ZOT-さきお	えの木(高知)
	イノ	10,202,500	ダークネスもないのかよ (怒) 眠人	
	ザッパ	9,990,500	人間力不足で1万落ち 眠人	
	ブリジット	16,259,800	つーか萎え。 HAM	
	ソル	21,137,000	長谷川平蔵	
	カイ	17,923,800	俺というプレイヤーの実力不足!! DUO	
	メイ	20,639,100	G.M.C-ZOT-DUO	
	ミリア	26,986,200	3000万は出したいなぁ・。 眠人	
	エディ	15,007,900	妥協のかたまりです(笑 G.M.C DUO	
	ポチョムキン	9,225,700	ZOT-さきお	
	ファウスト	14,835,900	ムリはいたしません。 ZOT-HAM	
	梅喧	15,641,500	眠人に狙われとった。 ZOT-HAM	
	ジョニー	13,018,700	魔王降臨により暗黒時代到来! 眠人	
	アクセル	13,273,400	眠人(ZOT強化)	
	闇慈	21,864,700	次はイノでもハゲてやるぅー。 眠人	
	テスタメント	16,134,300	明徳義塾初全一記念。 ZOT-班長(HAM)	
	紗夢	34,462,500	もう間違わないで下さい! ZOT-HAM	
	ディズィー	15,641,500	HAMの梅喧と何故か同点。 眠人	
	ヴェノム	20,187,800	9WP-ZOT-rei	
ポップンミュージック8	ダンスポップ	390,911	LCB	星狩物語 岸和田店(大阪)
レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ		1,552,400	㊟マンマンモード 修羅場の立役者	レタス702(北海道)
怒首領蜂大往生	タイプB	962,072,410 (2周目5面)	LAOS-長田仙人	えの木(高知)
湾岸ミッドナイト	湾岸線下り	4' 47" 365	GTQ-RLI@XRF	個人申請 ハイテクエンタテインメント アーサー(長野)
	C1外回り	3' 07" 758	AYK	個人申請ナムコワンダータワー京都店(京都)
	新環状線左回り	3' 48" 956		
	横羽線上り	3' 28" 176	「幻の最速ランナー」	個人申請 (株)ナムコ プラボ太田店(群馬)
バーチャアスリート	100m走	9" 58	砲丸投げの訂正載った? MRG	個人申請コスミックプラザ ABC(大阪)
ビートマニアⅡDX 7thstyle	ハウス	7,420	ハゲ	ゲームプラザキューティ(大阪)
	アピアランス	7,652		
太鼓の達人3		1,681,720	大激怒岩バン割り@村雨こうじ	大久保アルファステーション(東京)
プロギアの嵐	ギャンブラー	270,478,530	TANI君金返せ! 元菱光常連の本音㊍㊫	ゲームインナミキ(東京)
式神の城	結城 小夜	6,179,902,590	ゆびさしゆびさし↓	グッディ21(東京)
	ふみこ・O・V	5,321,289,500	GLS-二番の男@オパーイ星人	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
	???	5,524,616,410	超ア連ISO@ PSX氏超(N)	デイトナⅢ(埼玉)
鉄拳4	コンボット	1' 29" 60	MINA	タイトーインスタジアム(大阪)
	リン・シャオユウ	1' 58" 56	ROK	アババ天神橋店(大阪)
バーチャファイター4 エボリューション		2' 45" 76	店員さん	遊道楽箱崎店(福岡)
スタートリゴン		654,250	SKY	GAME'S MILK(京都)
ビートマニア ザ ファイナル	ボーカル	3,733	IKKI	中野ロイヤル(東京)
	ミクスチャー	4,189		
	リズミック	4,276		
	テクノ	4,205		
ソウルキャリバーⅡ	アスタロス	1' 31" 28	H32(西園寺くん)	えの木(高知)
	ミツルギ	1' 54" 86	エレン・カーソン	
	ユンスン	2' 12" 80		
	ナイトメア	1' 52" 01		
	タキ	1' 47" 88		
	シャンファ	1' 31" 68		
	アイヴィー	1' 57" 41		
	ラファエル	2' 15" 01		
	ヴォルド	2' 03" 51		
	キリク	1' 47" 58		個人申請 (株)ナムコ サニーアクシス南国店(高知)
	タリム	1' 43" 28		
	マキシ	1' 48" 98		
トゥエルブスタッグ		9,115,720	東 千史郎@P.R.E	個人申請 ゲームファクトリー マグマ川越店(埼玉)
銃武者羅		51,696,960 (ステージ4-3)	CYR-WAR	ゲームコスモ町田店(東京)
ギャルズパニックS3	タイム	2' 12" 66	NMT8.2i	ゲームハウスピットイン(愛知)
ムサピィのチョコマーカー	上級	68,144,657	SGL-HOR	トライアミューズメントタワー(東京)
クレオパトラフォーチューンプラス	エンドレス	1,021,689,100 (レベル964)	小次郎	アミューズメントスペース a-cho(京都)
	タイムアタック	5' 01" 42	小次郎(中村 昌宏) M.N	
熱チュー!プロ野球2002		2,271	JCB	星狩物語 岸和田店(大阪)

今回は新作の集計開始が無く、前回に引き続き**バーチャファイター4 エボリューション**から講評に入っていきます。前号に引き続き遊道楽箱崎店の「店員さん」氏の影丸がぶっちぎりかと思いきや、ジャッキー使用で約2秒差まで迫っているプレイヤーが現れているので、今後も予断を許さないところでしょう。

キャラ別集計が開始された**ソウルキャリバーⅡ**はご覧の通り、高知の「エレン・カーソン」こと「さきお」氏の独占状態。ちなみにCPUのガードが甘い前半は打撃で、後半はリングアウト狙いの方針だそうです。そしてラストのインフェルノは打撃を当ててからの投げで倒しているとのことです。また、残念ながら【サバイバルモード】の更新は無く、前回の24winで止まったままです。50人ALLクリアは達成されるのでしょうか!?

トゥエルブスタッグは中型機のキャラ回し(※早く敵を倒すことで、出現数が増える)が大きな点差につながる模様。特に4面は重要のようです。また、わざとミスしてボムを増やして稼いでいるとのこと。

銃武者羅は惜しくも最終面ボスで討ち死に! 次回はALLクリアなるか? 稼ぎはジャンプせずにコンボをつなげていくことに尽きるようです。使用キャラは、ため撃ちでヒット数が稼げる雑賀孫一になっています。

君もチャレンジ！
ハイスコア

当コーナーではあなたが出したハイスコア（高得点、タイムなど）を募集中です。

■申請方法

その1：当コーナーに掲載されているお店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。

その2：本誌付随のハガキに必要事項を記入し、当コーナー宛に送る。この場合、スコア証明のためお店の印が必要。　※ハガキが足りなくなることを考慮し、2通目以降の個人申請に限っては、官製ハガキやFAXでも受け付けます。

■スコア申請のルール

1：申請は1クレジット完全1人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること。

2：難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定（ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定）と同じであること。

3：プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。

・ボタンに対する連射装置（シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む）

・複数ボタンの同時入力を1つのボタンで行なうもの

どちらの改造も、使用した場合は申請用紙にそのむね（連付き、同付きなど）を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。

4：大型筐体物の改造は原則として禁止。

※ルール3、4ともに、1994年以前に発売されたゲームに関してはこの限りではない

5：スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などは正確に記載されていること。

※ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。たとえば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。

ゲーム名　怒首領蜂　集計部門（キャラ・コースなど）　ストーリーモード

スコア（タイム）　23,646,800

面数　全25面ALL　難易度　工場出荷設定（完全ノーマル）

備考　うさぎ使用　残×5　連付き（シンクロ30連）　同付き

達成日　2005年　12月　31日

得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）
残機ボーナスが1機100万なので、ノーミスは必須です。
道中はすべての面でギリギリまで稼ぐのですが、
永パ防止キャラのたぬきが出ると死亡確定なので、
クリアするタイミングが重要です。
点効率は1面クリア時……約84万
10面クリア時……約1,020万
20面クリア時……約1,750万です。

ゲームセンター　名前 アミューズメント アルカディア　電話 03-5433-71××

住所　東京都世田谷区若林1-18-××

スコアネーム（最大20文字）　TKN-NSK

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長　鈴木 雅弘　㊞

⇐ 個人申請ハガキ記入例

ゲーム	部門	スコア	スコアネーム	店舗
ドラゴンブレイズ	クエイド	4,030,200	SYO	ゲームインナミキ（東京）
	ソニア	3,756,700	0点と変わりません。	個人申請 アミューズメントフォーラム・モア（東京）
救急車		30,175	シークレット取れん!! 突っ込み不足。㋢	釧路スガイ ゲームプルプル（北海道）
ミスタードリラーグレート	エジプト	2,179,735	ミルカトル加納店ではお世話になった　HAM	えの木（高知）
ゼロガンナー2	コマンチ	3,782,200	ひろせ	ゲームインナミキ（東京）
ギガウイング2	ラルゴ	8京5370兆2941億0345万9720	9wp-GA2-ISO@まんほーろ	デイトナⅢ（埼玉）
アクアラッシュ	練習	156.83	NGP-ANP	アベニュー北口店（山梨）
	初級	266.36		
	上級	343.26		
機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン	連邦・シングル	20,331	キンゲドウ・アウ！@ついに2万点達成！	プレイシティ中央町（鹿児島）
ストライカーズ1999	AV-8 ハリアー	3,324,700	Y³-TAKEYUKI	グッデイ21（東京）
	F-4 ファントムⅡ	3,388,900	最後でビビったFCM	デイトナⅢ（埼玉）
デッドオアアライブ2	ジャン・リー	1' 52" 54	加納のリバースショットを説明してください	デイトナⅢ（埼玉）
バトルガレッガ	ガイン	19,657,470	亡き高見氏に捧げます・・獅子王院十神威	個人申請 ゲームシティグッド（東京）
	ミヤモト	17,369,950	ひっそりと遊ばせてよDXP!! CYR㋵	個人申請 ゲームオスロー立川第2店（東京）
ブレイジングスター	ヘルハウンド	63,605,040	G.M.C..Z.	モンキーハウス本館（福岡）
ビートマニアⅡDX 4thstyle	ユーロビート	6,122	姫さん@spring	ショールーム&スポラ九品寺合同集計（熊本）
ストリートファイターEX2	七瀬	3,302,600	URA㊙	ゲームコーナーフジ（東京）
ガンバード2	タビア	5,055,100	皆様に感謝！GAL	個人申請 観山（岐阜）
ストリートファイターZERO3	M・バイソン	6,160,200	G.M.C.T・H	モンキーハウス本館（福岡）
戦国ブレード	こより	2,247,000	SYO	アバパ天神橋店（大阪
	アイン	2,391,100	J.G.K-ALL㊞	個人申請 ゲームインクー（兵庫）
ソニックウィングス リミテッド		3,706,800	http://www.geocities	遊ingポイントセオラ（滋賀）
ソニックウイングス3	ブラスターキートン	3,936,500	.jp/espobbホームページ	
セクシーパロディウス	ビックバイパー	6,953,900	スーパーモデル	個人申請ゲームインセブンアイランド（神奈川）
L.A.マシンガンズ		14,765,676	冴えろ！アドリブRDX-寛乃介	個人申請 新宿スポーツランド西口店（東京）
ゲーム天国	プーペラTA	14,074,330	PPR-KTL-IZK（ALZ?）	アバパ天神橋店（大阪）
ストライカーズ1945	ZERO	2,269,300	DAB.S	デイトナⅢ（埼玉）
餓狼伝説スペシャル	山田 十平衛	2,810,000	HYAKU-UGF	タイトーイン002スタジアム（大阪）
ザ・キング・オブ・ドラゴンズ	ウィザード	4,828,400	セオラさんありがとHIR@Team 2ch	遊ingポイントセオラ（滋賀）
ウィロー	スコア	2,713,400	SŌF-KOU-MI	トライアミューズメントタワー（東京）
	残ゴールド	240,505ゴールド		デイトナⅢ（埼玉）
ゼロ・チーム		14,008,870	ELH-まか	アミパラ2000（広島）
パロディウスだ！	ツインビー	3,029,100	天馬屋㊗㋮	個人申請 ゲームUSA（兵庫）
最後の忍道	ノーマル	3,202,200	経（つね）	トライアミューズメントタワー（東京）
	イージー	3,044,800	YMA-経（つね）	
ダライアス	Zゾーン	7,551,870	ダラスレマンセーHRG-ひろりん	個人申請 セイタイトー・サンヒルバージョン（栃木）

お詫びと訂正

アルカディア11月号に掲載した情報に誤りがありましたのでここに訂正するとともにお詫び申し上げます。

●個人申請ハガキにて申請された『セクシーパロディウス』【部門：ひかる／スコア：6,857,700／スコアネーム：スーパーモデル】は以前のスコアを更新していませんでした。最終スコアは『セクシーパロディウス』【部門：ひかる／スコア：6,949,500／スコアネーム：korepar@ezweb.ne.jp】となります。

●5月19日締切分の訂正として掲載した『ストリートファイターEX』【部門：シャロン／スコア：3,312,400／スコアネーム：おとこ汗】ですがゲームタイトルが誤っていました。正しくは『ストリートファイターEX2』となります。

ギャルズパニックS3はボスの動きなどをはじめ、ランダム要素が多いためタイムが安定しないようです。

以前のレベル109という記録を大きく上回る、レベル964というすさまじい更新を見せたのが、**クレオパトラフォーチューンプラス**の【エンドレスモード】。長時間プレイお疲れさまでした！

ザ・キング・オブ・ルート66はコンボイイベントを優先したプレイで、全面クリア時のエンブレム回収数は56個だそうです。ちなみに選択ルートはすべて下とのこと。

ギルティギア イグゼクスは言葉を失う、えの木（高知）勢の圧勝！　すべて【M.O.Mモード】でのスコアです。

湾岸ミッドナイトは旧バージョンと『R』との合同集計ですが、【湾岸線】部門は旧バージョンでないと速いタイムが出ないため、今回の【湾岸線下り】は遠征してのタイムアタックで更新とのこと。

沈黙を破り、7000万点もの大幅な更新を見せたのが、**プロギアの嵐**【ギャンブラー】です。ガンナーがこれまで主流だった攻撃力重視の『α』から稼ぎ重視の『β』に変わっていることもありますが、何といってもジュエリングの進化と残×7がこの記録への原動力、これはすごい！

ついに400万点の大台を突破した**ドラゴンブレイズ**【クエイド】も驚きですね。

更新の火が未だ消えない**バトルガレッガ**は2キャラが更新されました。【ミヤモト】はブラックハートⅡで機雷が少なく、合計160万点しか入らなかったとのこと。

ハイスコア HI-SCORE

ハイスコア全国集計

★は今回の集計で全国1位になったスコアです。なお、★に関する特別な集計はありません。

デイトナⅢ

埼玉県川口市芝新町4-30 星野ビルB1 ☎048-269-8119

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ウィロー (残ゴールド)	240,505G	SOF-KOU-MI	ALL SC 1,621,950 5ST ウィロー
2	テクニクビート (アンリアルエネミー)	776,900	わらびの残念君	ALL NO GOOD それだけ
★	婆裟羅2 (清瀧坊随風)	22,286,450	超ア連ISO@激安!キノるぜコラァ	ALL 残×0 1周1ミス
4	婆裟羅2 (百地三太夫)	29,190,040	DAB.S	ALL 首300 1周1079万
5	ギガウイング (カーマイン)	271兆1764億9860万6900	4000億足りません	ALL 残×2 B×7 5面70秒 6面131秒

ゲームビンゴ

千葉県市川市相之川4-6-18 YKビル1F ☎047-395-2065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	テクニクビート (シンフォニックテイト)	555,080	MJN-T Y	レイン
2	ムサピィのチョコマーカー (中級)	11,868,160	luce	
3	ファンタジーゾーン	23,853,360	K.I	R41 まだ行けます
4	バツグン SP.Ver	99,999,990	浦安人@ウソくさい避けばっか!(w	ALL 残×1 Aタイプ
5	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン(シングル・ジオン)	17,788	ピロシキ	ALL

西千葉スターダスト

千葉県中央区春日2-25-4 ☎043-244-9721

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	プロギアの嵐 (ミリタント)	74,599,740	Clover-春	ALL 残×0 B×0 ジュエル0
2	プロギアの嵐 (ギャンブラー)	85,661,190	Clover-RETRY	ALL 残×0 B×0 ネイル
3	怒首領蜂大往生 (タイプB)	156,615,270	閃	SHOT強化 2-5道中
4	バトルガレッガ (ミヤモト)	15,573,830	Clover-TAC	ALL 鳥 171万
5	ドラゴンブレイズ (ロブ)	3,544,400	通りすがり	ALL 残×2 B×9 1周156万

トライアミューズメントタワー

東京都千代田区外神田4-3-10 ☎03-5295-2345

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サンダーフォースAC	2,366,960	RAG	ALL ノーミス 3,360点 更新
2	ナイトストライカー (Tゾーン)	91,431,700	HOLiNO	ALL パシフィスト
★	最後の忍道 (ノーマル)	3,202,200	経(つね)	ALL 残×0 夏休み中に出せて良かったです
★	ウィロー (スコア)	2,713,400	SOF-KOU-MI	ALL 相×1 5ST ウィロー 多分全一かな?
5	ガイアポリス	11,642	TOYOP	ALL フェアリー

ハイテクセガ盛岡

岩手県盛岡市大通2-6-11 ☎019-623-2562

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生 (タイプB)	591,586,340	Crocus-dis	EX強化 2-5 1周 残×4
2	斑鳩 (イージー)	23,548,110	MON	ALL 残×5
3	ストライカーズ 1999 (X-36)	2,799,300	S.T 2日ガカリ	ALL ノーミス B×3
4	ギルティギア イグゼクス (イノ)	5,608,300	KOL	ALL
5	バトルバクレイド アンリミテッドVer.	105,579,250	T.Kiz	ALL フレイムバイパー

ゲームセンタードリーム

宮城県仙台市青葉区中央2-1-17 東四ビルB1 ☎022-224-1046

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生 (タイプA)	1,010,118,520	MKR	EX強化 2-5
2	怒首領蜂大往生 (タイプB)	328,916,970	あああ	L強化 2-2
3	ストライカーズ1945 (メッサーシュミット)	1,086,200	たけし	連付 2-2
4	ソウルキャリバーⅡ (サバイバル・キリク)	15win	もえたろう	キリク 4'14"91
5	レイブレーサー (初級)	9'06"873	うに。	T.T. 12周設定

ロッキーワールド仙台店

宮城県仙台市青葉区中央3-8-33 ピースビル南町1F ☎022-216-5941

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城 (結城 小夜)	5,282,204,550	司那@巫女忌念体憑依	ALL 連付
2	式神の城 (ふみこ・O・V)	4,556,884,300	KNK・量産型道路	ALL 連付 5ミス
3	怒首領蜂大往生 (タイプA)	787,268,580	ヘタレ1号	EX強化
4	怒首領蜂大往生 (タイプB)	234,742,460	名前2号	L強化 2-3
5	ウルトラ警備隊	5,495,800	ドキュン キボンヌ 逝ってよし!(穴埋め)	6面 連付 ZAT

ガリバー青葉台店&熊谷店&柏店合同集計

神奈川県横浜市青葉区青葉台2-9-16 フラワービル1F ☎045-984-2555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	頭文字D (秋名下り)	2'54"791	TSL-KTD (チャーミー)	FD3S MT
2	怒首領蜂大往生 (タイプB)	284,554,000	COPE-かえで	EX強化 2-3 1474Hit
3	式神の城 (ふみこ・O・V)	5,233,044,880	PNI-YOSH@りぜるに目覚めました	ALL 2ミス 某狂師様、これはやばいです
4	式神の城 (金 大正)	5,186,486,950	PNI-NNH-YOSH @デザート全一	ALL 5ミス 永遠の12歳 …
5	ギルティギア イグゼクス (チップ)	11,821,300	H.A	ALL MOMモード ここからあともうひとがんばり。

レジャーパレス

北海道札幌市白石区本郷通8丁目南3-10 ☎011-862-6906

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスⅣ (6番装備)	9,999,900	T³-TBC	連付 15周目5面で達成 15ボス突入時916万
2	グラディウスⅣ (3番装備)	2,861,500	ふたむら	連付 5周目 4面
3	P-47 ACES (ブラックウィドウ)	2,708,450	あとはまかした!? 80年代ゲーマー君	ALL 連付 ラスボス超ごりおし
4	怒首領蜂大往生 (タイプA)	373,838,680	OSC-Karnov-SYD	2-3
5	レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ	1,457,600	あと8000万伸ばさねーと(君ネタ)	ALL ジミー・アリス

レタス702

北海道札幌市北区北7条西2-15-1 TMビル1F ☎011-737-6165

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ	1,552,400	両マンマンモード 修羅場の立役者	ALL ジミー・アリス
2	ギルティギア イグゼクス (カイ)	9,237,400	つかさは丸坊主	ALL
3	ギルティギア イグゼクス (チップ)	19,458,800	つかさは理論派	ALL
4	ソウルキャリバーⅡ (タイムアタック・シャンファ)	3'11"88	あと8千万 ……	ALL
5	斑鳩 (ノーマル)	31,033,520	OAM-Naoki	ALL 残×5

釧路スガイ ゲームプルプル

北海道釧路市北大通6-1-2-2 ☎0154-22-8670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	キーボードマニア 3rdMIX	6,583,259	DQNでおねがい。@根ノリ隊(仮性)	ALL プレッシャーモード ドンキレ Selection
2	キーボードマニア 3rdMIX	5,637,297	EURO@釧ノリ隊	ALL プレッシャーモード J-Vocal Selection
3	キーボードマニア 3rdMIX	6,077,372	DQN@根ノリ隊(仮性)	ALL プレッシャーモード Rapid Selection
4	キーボードマニア 3rdMIX	6,363,815	EURO@釧ノリ隊	ALL プレッシャーモード pops Selection
★	救急車	30,175	シークレットとれん!突っ込み不足。て	ALL ノーダメージ×2 スペシャル×2 出直してきます。

フリーウェイ八戸店

青森県八戸市長苗代4-1-20 ☎0178-20-5612

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス (ニュー)	33,046,210	黒ルナ	ALL ver.A 残×3
2	パカパカパッション スペシャル	2,181,360	OKR	ALL ファンタ マニアックモード 95% 97% 94%
3	ストライカーズ1999 (F-117 ステルス)	1,175,200	すてるすにんじゃ・Lv1(弱)けーはち	2-2
4	ブレイジングスター (DINO-246)	21,916,520	もと	6面
5	ティンクルスター スプライツ	1,237,110	SSB	ALL ティル 残×3 キャラクターモード

ゲー事典
■フリーウェイ八戸店 http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=saxird■ロッキーワールド仙台店http://www.geocities.co.jp/Playtown-Queen/1866/incex.html■ゲームビンゴ http://www.game-bingo.com/
■トライアミューズメントタワー http://www.try-inc.co.jp/tower/■大久保アルファステーション http://www.alpha-st.co.jp/■ゲームインナミキ http://www.geocities.co.jp/playtown-part/1943/

ハイスコア通信

ハイスコア集計店からのメッセージ

●レジャーパレス（北海道）
今回代打担当のTBCです。『グラディウスⅣ』ではNAI氏・WIZ師匠など、多くの方にお世話になったお礼をこの場を借りて致します。みんなありがとーっ。あと店内の配置が変わりました。1回来てね♡

●フリーウェイ八戸店（青森県）
『K.O.F.』の季節です!! 今年は2台稼働で皆さまをお待ちしております。

●ハイテクセガ盛岡（岩手県）
火山怒羅のスコアは枠外ですまぬ。

●デイトナⅢ（埼玉県）
T.B氏の反省文は、彼のスコア更新をもって変えさせていただきます。

●トライアミューズメントタワー（東京都）
やっと『ダライアス』が生き返りました。待たせ過ぎてすいません。

●グッデイ21（東京都）
最近頑張って新作を入れている当店では『ウイニングイレブン』と『K.O.F.2002』が入荷していると思われます。しかし最近の基板は高いのぉ～。by凡人店長

●大久保アルファステーション（東京都）
当店では『K.O.F.2002』を対戦台3台のほかに、練習用台も用意しております。1プレイ50円ですので、バリバリプレイしてください。また、全『K.O.F.シリーズ』の対戦台も稼働中です。

●GAME IN ナミキ（東京都）
11月3日(日)に、当店にてSTGの祭りを開催致します。メインは『プロギアの嵐』、『ドラゴンブレイズ』、『怒首領蜂大往生』です。STGの超絶プレイが生で見られる! この機会にぜひ! 皆さまのご来店お待ちしております。

●アミューズメントランドKentagon&Kyontagon合同集計（東京都）
新作ビデオゲーム続々入荷! ぜひ一度遊びに来てください。

●マットマウスパートⅡ（神奈川県）
『真サムライスピリッツ』どなたか連続技を知ってましたら即連絡を……。スコアラーさま大歓迎。フリーさまもそれなりに歓迎。

●GAMA BOSS（神奈川県）
『バトルギア3』入荷予定です!

●ゲームコンドル駒形本店（静岡県）
『ソウルキャリバーⅡ』バージョンD、『K.O.F.2002』大好評稼働中です。それから、先日遠征してくださった皆さま、有意義で楽しい時間をどうもありがとうございました。秋の夜長もぜひコンドルへ! byスタッフ一同

ゲームセンターUFO伊勢原店
神奈川県伊勢原市伊勢原1-4-23 伝田ビルB1 ☎0463-94-4519

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス T・A PLUS（マスター）	8'13"48	ERI	m(緑)カンスト ST銀 SK銀
2	式神の城（結城 小夜）	4,393,129,290	UFO	ALL @=55586 クラスC
3	式神の城（日向 玄乃丈）	600,475,410	AINE	5-1 @=8798 クラスB
4	バーチャファイター4 エボリューション	3'38"31	土屋ジョー	パイ
5	バーチャファイター4 エボリューション	4'24"86	ストライダース見習い	アキラ

プレイシティキャロット巣鴨店
東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビルB1&B2 ☎03-3943-6735

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	式神の城（ふみこ・O・V）	5,321,289,500	GLS-二番の男@オバーイ星人	ALL 1ミス 予選10 62 556秒
2	式神の城（金 大正）	5,063,525,560	二番の男@めがね	ALL 予選11 8億 551秒
3	怒首領蜂大往生（タイプA）	860,434,560	ゴミスコ大ピンチ	EX強化 2-5 1周6 1億
4	バーチャファイター4 エボリューション	2'47"88	EV-JKY	ALL ジャッキー
5	ストリートファイターEX2(ほくと)	3,372,600	最終-100点	ALL シャドウ 110万 爪×5

東京レジャーランド小岩店
東京都江戸川区南小岩8-15-3 ☎03-5668-8411

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソウルキャリバーⅡ（タイムアタック・カサンドラ）	2'34"68	[illegible]	カサンドラ
2	ソウルキャリバーⅡ タイムアタック・シャンファ）	3'18"35	8PON	シャンファ
3	ソウルキャリバーⅡ タイムアタック・ナイトメア）	3'27"46	[illegible]	ナイトメア
4	ソウルキャリバーⅡ（タイムアタック・ミツルギ）	3'46"81	[illegible]	ミツルギ
5	ギルティギア イグゼクス（ヴェノム）	6,801,300	坊や道	ALL M.O.Mモード

ゲームコンドル 駒形本店
静岡県静岡市駒形通1-1-33 ☎054-253-0161

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	斑鳩（ノーマル）	32,974,790	IIZ	ALL 残×7 150万落ち!
2	怒首領蜂大往生（タイプB）	437,085,260	USM-PCG @IngridLuvMIX	EX強化 2-5 2529Hit
3	首領蜂（Cタイプ）	14,574,380	飯島愛	2-4
4	バトルガレッガ（ノーマルキャラ）	10,611,480	ちょにぃーみこりん	ALL 4号機 全押し ダイヤル連付
5	怒首領蜂大往生（タイプA）	418,013,550	Briget4U	EX強化 2-3 2279Hit

ゲームコスモ町田店
東京都町田市原町田4-2-15 ☎042-720-8891

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	頭文字D（妙義左回り）	2'49"636	RRL-渋谷英毅	ALL MT 86 TUNED
★	銃武者羅	51,696,960	CYR-WAR	雑賀孫一 4-3
3	トゥエルブスタッグ	7,939,990	CYR-WAR	ALL
4	ストライカーズ1945（ZERO）	1,556,200	TOS	2-6
5	ストライカーズ1945（スピットファイア）	1,483,400	J.S	2-5

グッデイ21
東京都江東区北砂7-4-4 ☎03-5690-0821

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	式神の城（結城 小夜）	6,179,902,590	ゆびさし ゆびさし.	ALL
2	怒首領蜂大往生（タイプA）	928,049,910	ぱんつぱんつ	ALL 排蜂2ミス 残×0 B×0
★	ストライカーズ1999（AV-8 ハリアー）	3,324,700	Y^3-TAKEYUKI	ALL 危ない!!×1
4	Gダライアス（オミクロン）	55,629,500	ヅ	ALL う
5	どきどきアイドルスターシーカー どきどきアイドルモード)	14,324,240	凡人tarou	ALL

扇ケ丘レジャーセンター
石川県石川郡野々市町高橋町15-12 ☎076-246-6406

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城（結城 小夜）	5,246,842,650	冴上蒼司候補生 ゴッド人生	ALL 来月はガンバで!!
2	式神の城（???）	3,777,519,760	SSR平-YAM㊥	ALL
3	プロギアの嵐（ボルト・ネイル）	112,768,000	FMJ 2Pチェーン はかあいいね	2-5
4	頭文字D（秋名下り）	2'56"408	シュン	FD3S MT
5	頭文字D（碓氷左回り）	2'48"569	またもや斑鳩休業中 中途半端くん[illegible]	

中野ロイヤル
東京都中野区中野5-52-15 ブロードウェイセンター329 ☎03-3387-9599

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城（珂玩 光太郎）	4,699,535,250	RYOはどこじゃ～!	ALL（白玉）
2	式神の城（結城 小夜）	5,557,530,010	T Oはどこじゃ～!	5-3 4.6億
★	ビートマニア・ザ・ファイナル（ヴォーカル）	3,733	IKKI	
★	ビートマニア・ザ・ファイナル（ミクスチャー）	4,189	IKKI	
5	ビートマニア・ザ・ファイナル（ザ ファイナル）	2,491	IKKI	

大久保アルファステーション
東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル ☎03-5330-8595

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スプラッターハウス	270,200	法政学館2F -射神-TLK	ALL 残×2
★	太鼓の達人3	1,681,720	大激怒岩バン割り@村雨こうじ	ALL むずかしいコース
3	ファンタジーゾーン	44,908,500	ワッホー ワッホー 大願成就 FLO	国内版 RD85 ,11周目5面)連付
4	ロックマン2 ザ・パワーファイターズ	631,700	法政学館2F -射神-TLK	ALL フォルテ P×8 ロールを救え!
5	ワンダー3（チャリオット）	3,385,700	射神	ALL 残×3 連付

アミューズメントパークNASA
長野県長野市高田五反田1720 ☎026-228-7434

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	頭文字D（八方ヶ原往路）	2'24"116	ニャマル	ALL MT FD3S
2	式神の城（結城 小夜）	4,372,713,220	NST-AMP	ALL
3	式神の城（金 大正）	3,622,127,750	㋡	ALL
4	式神の城（日向 玄乃丈）	3,384,589,480	シゲッチ♡	ALL
5	式神の城（珂玩 光太郎）	3,294,927,890	大魔導ケンヂ	ALL

マットマウスパートⅡ
神奈川県川崎市中原区新城1009 久我ビル1F ☎044-751-8570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	45,540	T?A	ALL テリー、アテナ、やしろ
2	ビートマニア コンプリートMIX2(ナグレオ)	2,988	DJあさみ featマーシー	ALL HS2
3	ギルティギア イグゼクス（チップ）	10,591,700	SKY	ALL M.O.Mモード
4	ストライカーズ1945PLUS	1,275,100	ミス ジャマイカン	ALL フライング パンケーキ 連付
5	真サムライスピリッツ	228,020	AAA	シャルロット 使用←弱ェ!!

GAME IN ナミキ
東京都世田谷区松原2-27-14 ☎03-5300-5747

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	プロギアの嵐（ギャンブラー）	270,478,530	TAN 君金返せ 元菱光常連の本音	β 15連付 ノーマルB機 残×7 B×1
★	ドラゴンブレイズ（クエイド）	4,030,200	SYO	1周 171万 残×3 B×9
★	ゼロガンナー2（コマンチ）	3,782,200	ひろせ	ALL（自爆なし）
4	ギガウイング2（タッグ）	34京2412兆9611億0938万0800	服部(左手)/服部(右手)	ダブルプレイ。約2京落ち
5	レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ	1,516,000	K・Kに惨敗 CYR-TSU	ジミー・アニー 同付 1本落ち

ゲームボックスQ2
愛知県名古屋市中村区則武1-16-8 第1Uコーポ1F ☎052-452-0920

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	斑鳩（ハード）	28,996,270	タゲリボール -麻生	ALL 残×5 2ミス
2	怒首領蜂大往生（タイプB）	304,914,680	セガワールド 豊明の店員	EX強化 2-4 2-3 ノーミス
3	ギガウイング2（ラルゴ）	3京0440兆0630億1733万9150	ASG-如月浪人-RIN	ALL 残×2 B×0 RF クリアしただけ。
4	雷電DX（練習連付）	17,454,700	NMT8.2i	3-3 2P側
5	ファイナルファイト（コーディー）	2,714,740	H.KODA「CAN氏元気？」	ALL 残×0 連なし

GAME BOSS
横浜市中区吉田町1-1 ☎045-253-8009

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	頭文字D（妙義右回り）	2'50"399	タイーチョ	タイムアタック チューンド MT 右回り AE86
2	頭文字D（妙義左回り）	2'50"456	タイーチョ	タイムアタック チューンドMT 左回り AE86
3	機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオンDX(シングル・連邦)	20,265	ルールカ	ALL
4	ギルティギア イグゼクス（ポチョムキン）	3,436,904	とうりすがりのななしさん	M.O.Mモード
5	A-JAX	762,500	F.T	ALL 連付

アミューズメントランドKentagon+Kyontagon合同集計
東京都新宿区百人町1-10-7 一番街ビル1F ☎03-5386-2460

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生（タイプA）	161,575,660	S.O(リハビリ中)	EX強化2-2ボス MAXHIH738
2	レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ	613,300	ciel@麻波三十二	ALL アリス&ラデル
3	バカバカパッション スペシャル	2,324,270	あずまんが皇帝三世	キャラ大会 ファンタ ALL 84% →94%→94%
4	バカバカパッション スペシャル	1,937,360	あずまんが皇帝三世	キャラ大会 マリカ ALL 93% →88%→97%
5	ストリートファイターⅡ'ターボ(ブランカ)	675,100	あずまんが皇帝	ALL

ゲー事典
■プレイシティキャロット巣鴨店 http://kahyuu.hoops.livedoor.com/■ゲームコスモ町田店 http://www.cyr.jp/cosmo.htm■中野ロイヤル http://isweb40.infoseek.co.jp/play/royal-g
■GAMEBOSS http://www.gameboss.net/■ゲームコンドル駒形本店 http://www.geocities.co.jp/Playtown-Knight/8997/■アミューズメントパークNASA http://www5d.biglobe.ne.jp/~apnasa/

●アミューズメントパークNASA(長野県)
涼しくなって過ごしやすくなってきたら、皆さん仕事や学校が忙しくなってしまったようでスコアがなかなか出ないです。スコアは随時募集中！ by担当

●ゲームボックスQ2(愛知県)
また筐体が増えて狭い狭い……。あと結構いろんなゲームが30円になりました。

●ゲームハウスピットイン(愛知県)
『麻雀格闘倶楽部』、『ウイニングイレブン』入荷しました。一度のぞきに来てくださいね。

●GAME-COLLEGE(愛知県)
3～11月は第二、第四土曜日の夜7時からゲーム大会を催しています。参加費無料、最高32名まで受け付けています。ゲーム大会の後、フリープレイ時間もあるよ。

●ゲームランドおにごっこ(三重県)
秋刀魚に松茸と、おいしいものが続々と楽しめるシーズンに突入!! ゲームも煮詰まるほど楽しくなるハズ。食欲の秋に勝利の秋っ!! 勝利の味を噛み締めに来てください。 by5・MEN

●遊－ingポイントセオラ(滋賀県)
セオラファイナルの日、多くのお客さんが来店してくださいました。本当に多くの常連さん、遠征の皆さんが最後の時間を過ごしてくれました。こんなに幸せなお店はないでしょう。20年間の思い出をありがとう。 by飛炎

●GAME'sMILK(京都府)
当店では『ソウルキャリバーII』のコンクエストモードが大人気です。

●アババ天神橋店(大阪府)
1プレイ50円になりました(ビデオのみ)。SYO君、おめでとう。やり込み度は当店TOPレベルでした。KT氏、また遊びに来てください。
by地井 菊人形

●ジャスコ川西店三栄プレイランド(兵庫県)
『GGXX』好評稼働中です。『K.O.F.2002』にも期待!! 対戦が熱いです！ 腕に覚えがある方も初心者の方も、皆さまご来店をお待ちしております。

●ミルカトル加納店(和歌山県)
いよいよ冬の足音が近付いて参りました。だが寒さに負けないミルカの充実ラインナップ！ ポップン新作や、ネット対応のあのゲームもそろそろ登場か!? こうご期待！

●ゲームスポットハロウィン(島根県)
お願いです……スコアを……(泣)。

●アミパラ2000(広島県)
9月20日、もしくは21日に『ウイニングイレブン』が入荷します。スポーツゲーム好きな方は、ぜひお越しください。

ジャスコ川西店プレイランド
兵庫県川西市小花1-6-16 ☎0727-59-7464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギルティギア イグゼクス(チップ)	8,280,200	AHE	ALL ノーマル
2	ギルティギア イグゼクス(ヴェノム)	3,130,900	SPT西宮(山下)は燃えているか!?	ALL ノーマル
3	ギルティギア イグゼクス(紗夢)	2,940,200	KY1	イノまで ノーマル
4	ギルティギア イグゼクス(ファウスト)	2,332,200	1OIN	ALL ノーマル
5	怒首領蜂大往生(タイプB)	409,968,810	SLAYER-Y.K	EX強化 2-3

アババ天神橋店
大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F ☎06-6357-6677

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギルティギア イグゼクス(ファウスト)	9,570,100	HAM	ALL
★	鉄拳4(シャオユウ)	1'58"56	ROK	ALL 連同付
3	ゼロガンナー2(コマンチ)	3,713,300	ひろせ	ALL ラスボス自爆…
★	戦国ブレード(こより)	2,247,000	SYO	ALL 初 連付
★	ゲーム天国	14,074,330	PPR-KTL-IZK (ALZ？)	ブーベラ・タイムアタック クリア 連付

ゲームハウスピットイン
愛知県名古屋市北区金城3-5-6 ☎052-916-1722

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソウルキャリバーII(サバイバル・カサンドラ)	20win	ルビー	421"60
2	ソウルキャリバーII タイムアタック・ナイトメア)	2'08"41	しおだ	
3	バーチャファイター4 エボリューション	3'39"26	おれはGアン	ラウ
4	ギルティギア イグゼクス(ディズィー)	3,296,000	Aoi	M.O.Mモード
★	ギャルズパニックS3(タイム)	2'12"66	NMT8 2i	ALL

ゲームストリート ミルカトル加納店
和歌山県和歌山市加納319-1 ☎073-476-3033

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ポップンミュージック8	343,301	MST@人	完走～♪
2	ポップンミュージック8	366,738	MST@肉	
3	ポップンミュージック8	379,840	MACK@肉日	
4	ポップンミュージック8	388,333	LCB	スペシャル クッキン命
5	ギターフリークス 8thMIX	82,366,700	LCB	e.アミューズ自販ランキング全国3位記念 BREAK DOWN！

ゲームプラザキューティ
大阪府大阪市浪速区恵美須東2-3-17 ☎06-6632-0170

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ビートマニアIIDX 7thstyle(ハウス)	7,420	ハゲ	
★	ビートマニアIIDX 7thstyle(アピアランス)	7,652	ハゲ	
3	ストライカーズ1945II(P-38 ライトニング)	1,588,300	疾風を使ってるからって	2-3
4	ストライカーズ1945II(震電)	1,601,100	87kgじゃありません	2-2
5	スターフォース	10,000,000+α	SGP-SV-TNK	連付

GAME-COLLEGE
愛知県愛知郡長久手町山野田628 ☎0561 61-1439

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ぐわんげ(シシン)	22,653,605	ROM	
2	ストリートファイターIII 3rdストライク(ユン)	9,172,300	SHT	
3	バーチャファイター4 エボリューション	3'20"81	SHT	カゲ
4	ソウルキャリバーII サバイバル・ナイトメア)	24win	SHT	
5	ギルティギア イグゼクス(チップ)	192,925,900	メスト!!	M.O.Mモード

ゲームスポット ハロウイン
島根県出雲市渡橋町1211 ☎0853-23-0731

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	頭文字D(妙義左回り)	2'55"546	ドニー	ALL RPS13
2	頭文字D(碓氷左回り)	2'54"429	ドニー	ALL RPS13
3	頭文字D(秋名上り)	2'59"066	シャア	ALL FD3S
4	頭文字D(秋名下り)	2'56"293	シャア	ALL FD3S
5	頭文字D(八方ヶ原往路)	2'26"306	シャア	ALL FD3S

タイトーインスタジアム
大阪府豊中市玉井町1-1-1 205 ☎06-6857-5700

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	頭文字D(碓氷左回り)	2'45"172	FIR	ALL T.A. FD
2	鉄拳4(ポール)	58"45	MINAげんかい(やる気が)	ALL Ver.C 連同付
★	鉄拳4(コンボット)	1'29"60	MINA	ALL Ver.C 連同付
★	餓狼伝説スペシャル(山田十兵衛)	2,810,400	HYAKU-UGF	ALL 連同付 超必×15
5	VSスーパーマリオブラザーズ	1,882,350	ピンクボン	ALL

ゲームランド おにごっこ
三重県松阪市日野町12 ベルタウン2F ☎0598-21-1211

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラムマニア 7thMIX	414,399,950	.)もやし	ノンストップ オーダー
2	ギターフリークス 8thMIX	117,874,100	ALL	オフィシャル「MEN'S」
3	ソウルキャリバーII サバイバル・ナイトメア)	3'06"25	K	17wins
4	頭文字D(碓氷左回り)	2'47"262	BMX	FD3S
5	ロジックプロ アドベンチャー	216,495	ナナセ	ALL LQ498

アミパラ2000店
広島県広島市西区西観音町3-3 ☎082-297-7135

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソウルキャリバーII(タイムアタック・タリム)	2'56"66	NOEL	ALL 穴埋め
2	トゥエルブスタッグ	7,727,760	XRX-大魔王	ALL
3	グラディウスIV(6番装備)	2,692,900	YOH	5-6
4	怒首領蜂大往生(タイプA)	254,175,570	YOH@穴埋め	EX強化 2-4
★	ZERO-TEAM(B G-O)	14,008,870	ELH-まか	ALL

ゲーマーズハウスガンマ
大阪府池田市石橋1-8-10 ステーションプラザ3F ☎0727-62-6780

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	銃武者羅	29,125,190	REQ	雑賀孫一 3-2
2	銃武者羅	28,149,380	DAN	蛍 3-2
3	ビートマニアIIDX 7thstyle(ハウス)	7,417	電脳雑技団 YMG-C	ALL
4	ビートマニアIIDX 7thstyle(イブニング)	5,111	電脳雑技団 YMG-C	ALL
5	テトリス T・A PLUS(マスター)	7'55"86	AAB	m

遊ingポイントセオラ
滋賀県草津市大路1-7-12 ☎077-562-0428

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ザ・キング・オブ・ドラゴンズ(ウィザード)	4,828,400	セオラさんありがとHIR@Team 2ch	ALL 連同付
★	ソニックウィングス リミテッド(F-15)	3,706,800	http://www.geocities.co	ALL 連付
★	ソニックウィングス3(ブラスターキートン)	3,936,500	.jp/espobb ホームページ	ALL 連付
4	アウトゾーン	9,999,999+α	espobb @ybb.ne.jp メール	516%で達成 連付
5	ネメシス	10,000,000+α	今後はエスポ(HP)でお待ちしています！	アジア版 4名達成

ゲームタウンスピリッツ
山口県山口市中市町3-3 ちまきや百貨店4F ☎083-928-7819

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	機動戦士ガンダム 連邦VSジオンDX(シングル・連邦)	17,009	HYA	ALL ガンダム
2	機動戦士ガンダム 連邦VSジオンDX(チーム・ジオン)	17,565	HYA	ALL シャアゲルググ
3	怒首領蜂大往生(タイプA)	106,663,750	かぶこま～	EX強化 2-2
4	ヘビーメタル ジオマトリックス	6'16"13	HBK	ALL ファントム
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	1,059,000	DEATH	ALL K・庵・紅丸・K9999

星狩物語 岸和田店
大阪府岸和田市作才町1047 ☎0724-32-3841

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ポップンミュージック8(ダンスポップ)	390,911	LCB	ダンスポップ(N)
★	熱チュー！プロ野球2002	2,271	LCB	POWERS ワンゲームモード
3	熱チュー！プロ野球2002	1,252	LCB	POWERS ワンゲームモード
4	ギターフリークス 8thMIX	251,895,450	副店長から店長代理へ	ビーナス スタンダード ファミリス ノッコン アンコール…
5	ギターフリークス 8thMIX	246,994,400	穴ウメ店長代理	ノンストップ ～PCP スタンダード (ノルコン)

GAME's MILK
京都府宇治市大久保町北ノ山101-5 ☎0774-44-5770

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	熱チュー！プロ野球2002	1,200	BMW	ALL
2	バーチャファイター4 エボリューション	3'36"23	イチロー	ALL ジャッキー
★	スタートリゴン	654,250	SKY	ALL ホリスムム
4	トゥエルブスタッグ	8,723,030	クロスファイヤー使用・仕様・使用	ALL 連付
5	怒首領蜂大往生(タイプB)	338,101,330	SKY ようやく到達	EX強化 2-5

ゲー事典 ■ボックスQ2 http://nmt.cside.com/q2/■GAME-COLLEGE http://www.college1.co.jp/■GAME'S MILK http://www.milk.uji.kyoto.jp/
■ゲームプラザキューティー http://www.rinku.zaq.ne.jp/bkawf208/■ミルカトル加納店 http://www8.ocn.ne.jp/~millequa/

●**ビッグプレイランド(愛媛県)**
第四土曜日は定例ゲーム大会！ 11月23日『ソウルキャリバーII』バージョンDの予定です。帰省のためか、ダンサー所在不明のため、今月のマッドダンサー先生の近況は、お休みします。

●**えの木(高知県)**
GYO、ツガ夫、VXV、近江からの使者の各氏をはじめ、セオラとアババの皆さんのおかげで至福の時間を過ごせました。おとこ汁。RYO氏ご来店ありがとうございます。by r e-i そのほか常連一同

●**モンキーハウス本館(福岡県)**
めぞん氏のご冥福をお祈りいたします。

●**ゲームスポット大橋(長崎県)**
今月もゲーム大会が2回あります。ノートにアクセスしてね！ P.S.0-157さま、福岡からご来店ありがとうございます！ また、ぜひ来てください。またジュースおごります(笑)。by龍ちゃん

●**プレイシティ中央町(鹿児島県)**
ついに『ガンダム』で2万点が出ました。キンタ氏おめでとう。『ビーマニIIDX8th』と『K.O.F.2002』が入荷していると思いますのでこちらもヨロシク。50円台も計画中なので遊びに来てください。by A

●**電脳遊園地ハリケーン鹿屋店(鹿児島)**
毎週日曜日にK.O.F.研究会メンバーによる練習会をやっています。当然『K.O.F.2001』から『K.O.F.2002』になっても続けていくので『K.O.F.』シリーズ好きの人は参加しに来てください。

ゲームプラザ・ショールーム+SPOLA九品寺合同集計
熊本県熊本市九品寺5-10-15 ☎096-372-5700

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ビートマニアIIDX 4thスタイル(ユーロ)	6,122	姫さん@spring	ALL ミラー
2	斑鳩(イージー)	27,204,300	炉T鍵	ALL 2人プレイ
3	スラッシュアウト(ルナ)	5,251,654	お茶マニア	ALL
4	ソウルキャリバーII タイムアタック・ナイトメア)	2'34"68	パルスターやりたい人	ALL
5	ギルティギア イグゼクス(メイ)	3,107,900	チッタやりたい人	M.O.Mモード ステージ14死

プレイシティ 中央町店
鹿児島県鹿児島市中央町34-10 ☎099-252-8884

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生(タイプB)	113,259,510	Y	1-5途中 B-C
★	機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオン(シングル・連邦)	20,331	キンゲドゥ・アウ！@ついに2万点達成！	ALL ガンダム
3	機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオンDX(チーム・連邦)	41,921	キンゲドゥ・アウ クワガタ大尉	ALL ガンダム ビーム
4	上海 ~昇龍再臨~(古典上海クラシック1)	676	CCB	穴ウメ
5	上海 ~昇龍再臨~(古典上海クラシック3)	25,400	穴ウメ	

遊道楽箱崎店
福岡県福岡市東区箱崎6-1-2 松本ビル1F ☎092-641-9415

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイヴァリア リビジョン	187,842,300	VAL	ALL 連付
2	怒首領蜂大往生(タイプA)	137,869,160	まちゃや	1-5
3	怒首領蜂大往生(タイプB)	207,744,820	まちゃや	1-5
4	ギルティギア イグゼクス(チップ)	31,061,400	まちゃや	ALL M.O.Mモード
★	バーチャファイター4 エボリューション	2'45"76	店員さん	ALL 影丸

ビッグプレイランド
愛媛県松山市道後樋又11-23 ☎089-925-0566

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ロストワールド	7,936,700	NKT-YUK	ALL 1P ニューバージョン
2	エスプレイド(美作 いろり)	29,864,640	WWW	ALL 円×406 バリア0%
3	コラムス	2,355,699	JR	Lv99 ジュエル3131
4	兎	ALL	テナガオオムカデ	ALL 1Pジャッカル CPうさぎ
5	ぷよぷよ通	436,260	REF	BLOCK435

電脳遊園地 ハリケーン鹿屋店
鹿児島県鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル1F ☎0994-41-4188

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生(タイプA)	101,222,950	RGV	EX強化 2周目1面
2	機動戦士ガンダム 連邦VS ジオンDX(チーム・連邦)	34,947	ミナギ・トオノ&ジーン	地・宇ガンダム ニュータイプ評価S 地・宇ガンダム ニュータイプ評価A
3	ザ・警察官 新宿24時	7'44"666	XYZ	
4	ポップンミュージック8(テクノポップ)	377,263	D.D.D.	
5	ポップンミュージック8(ダンスポップ)	374,896	D.D.D.	

PLAY-HOUSE VIDEO-GAME アスカ
佐賀県伊万里市浜町5番街 エル/アスカビル2F ☎0955 23-2895

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	646,600	Mr-AAA	ALL
2	鉄拳4(クマ)	2'44"91	Mr-S.A	ALL
3	式神の城(結城 小夜)	4,081,713,640	Mr-RAY	ALL
4	蒼天龍	291,450	Mr-T28	ALL
5	ミスタードリラー グレート(宇宙)	1,480,855	Mr-T・E	ALL

えの木
高知県高知市旭町3-104 ☎088-825-3293

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テクニクビート(ディープクリアー)	739,590	柾木煎餅	ALL BAD×1 GOOD×2
★	怒首領蜂大往生(タイプA)	1,205,686,370	LAOS-長田仙人	ALL EX強化
★	ソウルキャリバーII(タイムアタック・アスタロス)	1'31"28	H32(西園寺くん)	ALL
★	ギルティギア イグゼクス(ヴェノム)	20,187,800	9WP-ZOT-rei	ALL 連同付 M.O.Mモード
★	ミスタードリラー グレート(エジプト)	2,179,735	ミルカトル加納店ではお世話になったHAM	ALL 連付 タイゾウ

ゲームインナハII
沖縄県那覇市松尾2-22-19 ☎098-861-8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター4 エボリューション	4'27"70	アキラ	アキラ
2	怒首領蜂大往生(タイプA)	528.363,040	DED	EX強化 2-4 MAX2286Hit
3	ソウルキャリバーII(タイムアタック・ナイトメア)	2'43"18	SYS	
4	ソウルキャリバーII(サバイバル・キリク)	17WIN	XIA	4'47"65
5	レイブレーサー(初級)	9'06"341	834	12周設定 LAP45"124

ゲームスポット大橋
長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル1~3F ☎095-845-9619

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	1943	2,417,210	BOB これが!!男のシューティング(笑)	16面
2	ギルティギア イグゼクス(チップ)	32,776,200	AIR まごころを、君にさん	ALL M.O.Mモード
3	ストライカーズ 1999(X-36)	301,900	ACE	1-4
4	ソウルキャリバーII(タイムアタック・タキ)	3'32"30	MEGちゃん	ALL
5	フック	10,795,500	FBI	ALL ピーターパン

モンキーハウス本館
福岡県福岡市中央区六本松2-6-7 ☎092 731-0052

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生(タイプA)	371,024,680	S.N	2-3
2	怒首領蜂大往生(タイプB)	271,379,080	ひまつぶし®	2-4
★	ストリートファイターZERO3(バイソン)	6,160,200	G.M.C.T・H	ALL 連同付
★	ブレイジングスター(ヘルハウンド)	63,605,040	G.M.C..Z.	ALL 連同付
5	ブラックドラゴン	2,016,500	U-suke	ALL

ハイスコアの問い合わせは E-Mail、FAXをご利用ください

現在集計中のスコア内容をはじめ、稼ぎのテクニックなど、ハイスコア申請で公平さを欠くような質問にはお答えできません。直接ルールとは関係のないご意見、ご感想に関しましてもすべてに返信できない場合があります。ご了承ください。
※お寄せいただいた質問はアルカディアHPに掲載させていただくことをご了承ください。

■E-Mailでのお問い合わせに関して
宛先 hi_score@arcadiamagazine.com
※メールタイトル(subject)には必ず「ハイスコアに関する質問」と明記してください。

■FAXでのお問い合わせに関して
問い合わせFAX番号 03-5433-7212

質問をお寄せいただく場合、氏名／住所／電話番号／返信用メールアドレスまたはFAX番号を必ず明記ください。また、電話でのお問い合わせに関しては一切お答えできません。ハイスコアに関するお問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願い致します。

ゲー事典 ■モンキーハウス本館 http://fukuoka.cool.ne.jp/gmcth/index.shtml ■ゲームプラザショールーム http://www.eurus.dti.ne.jp/~shimada/ ■ゲームプラザ白山 http://www.redbit.ne.jp/~plaza/ ■プレイシティ中央町店 http://isweb38.infoseek.co.jp/play/playcity/ ■電脳遊園地ハリケーン鹿屋店 http://www.synapse.ne.jp/~taku/hurricane.htm

ハイスコア店舗クローズアップ

〜さらなる[illegible]を求める[illegible]者たちへ〜
ただゲームで遊ばせるだけのゲームセンターではない。スコアラーという名の[illegible]者たちの[illegible]場、それがハイスコア店舗だ。

ワンダーパーク札幌プラボ札幌店

■住所　北海道札幌市中央区北5条西2-1-1 エスタ9F
■TEL　011-242-0765
■URL　—

毎週土日祝日は各種ゲーム大会が盛りだくさん！　さらに毎週水曜日は「キャリバーDAY」！　対戦で熱く盛り上がろう！　ほかにも『ガンダムDX』『GGXX』『パカパカ』が熱い。現在『パカパカ』全3種大好評稼働中です！　集え！　パカラーたちよ!!

●アクセス方法
JR札幌駅より徒歩1分

西千葉スターダスト

■住所　千葉県千葉市中央区春日2-25-4
■TEL　043-244-9721
■URL　—

当店ではシール機などは一切設置しておりません。男のための硬派なゲームセンターです！　一部を除きビデオゲームは1プレイ50円です。シューティングゲーム、格闘ゲームはハイレベルなプレイで熱い闘いが繰り広げられています。ぜひ一度ご来店下さい。

●アクセス方法
JR西千葉駅より徒歩1分

アミパラ2000

■住所　広島県広島市西区西観音町3-3
■TEL　082-297-7135
■URL　—

全音ゲーが100円で稼動中!!　『バトルギア3』や『頭文字D2』など、新作も多数入荷しますのでご期待ください！　お客様からのリクエスト基板や、持ち込み基板もOKです。駐車場も完備していますので、ぜひご来店ください!!　11月30日には大きなイベントがある!?

●アクセス方法
広島電鉄西観音電停より徒歩1分

RULES

最新ゲームのルールと依存ゲームの追加・変更ルール

〈10月21日から集計予定のゲーム〉

●**ザ・キング・オブ・ファイターズ2002**……部門別無しの1部門で集計します。

〈既存ゲームの最新ルール〉

●**ソウルサーファー**……部門別無しの1部門で集計します。

●**ソウルキャリバーⅡ Ver.D**……旧バージョンと合同集計とします。【サバイバル】と【タイムアタック(難易度スタンダード)】のキャラ別【ラファエル、タリム、カサンドラ、ユンスン、ミツルギ、タキ、キリク、シャンファ、マキシ、ナイトメア、アイヴィー、ヴォルド、アスタロス】の計14部門で集計します。【サバイバルモード】については使用キャラは問いません。なお【タイムアタックモード】の「吉光、セルバンテス、シャレード」については集計しません。

●**ビートマニアⅡDX 8th style**……エキスパートコースのシングルプレイ【フィール、ユーロビート、ボーカル、トランス、NO.5、UG2】の6部門で集計します。

●**アルティメットエコロジー**……以前のものと合同集計。【連付き】【連無し】の2部門で集計します。

●**ビートマニア ザ ファイナル**……エキスパートモードの部門別【ザ・ファイナル、ボーカル、ミクスチャー、リズミック、メロディック、テクノ】の計6部門で集計します。

●**テクニクビート**……【ノーマルスタイル】の1部門と、チャンネルスタイルの【シンフォニックテイト、ノイズィーイルミネント、マスターピースフォレスト、ディープクリアー、ヘヴンズトライアル、トイドリーマー、アンリアルエネミー】の7部門を合わせた、計8部門で集計します。

■部門別集計をせず1部門で集計するタイトル

●**ギターフリークス8thMIX**……【スタンダード】の1部門で集計します。選曲、コマンドの使用などは問いません。

●**ドラムマニア7thMIX**……【スタンダード】の1部門で集計します。選曲、コマンドの使用などは問いません。

●**ギャルズパニックS3**……【タイム】の1部門で集計します。

●**スタートリゴン**

オールドゲームのハイスコア集計について

最近編集部宛にオールドゲームのハイスコア集計に関する質問が多く寄せられていることを機に、改めてオールドゲームのハイスコア集計に関するガイドラインを見直すことにしました。新たなガイドラインを設定するまでいましばらくお待ちください。詳細は次号より掲載していく予定です。

当コーナーではハイスコア掲載店を募集しています。

掲載希望の店舗さまは……○店舗名○連絡先（住所・TEL・FAX・E-mailアドレス）○店長およびハイスコア担当者名○サンプルとして店舗のスコアを10項目○お店のPR文以上を官製ハガキに明記して、下記の宛先までお送りください。

※掲載店舗の選定は、ハイスコアを継続して集計できる環境にあるか、プレイヤーが出したスコアを正しく確認・申告できる店舗であるかなどを確認させていただくために、上記項目を提出していただいております。その上で掲載店舗として採用させていただく場合は、編集部よりご連絡しております。ご了承ください。

宛先　〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部「ハイスコア掲載店希望」係

次回集計
（アルカディア2月号掲載）は
11月17日(日)
までに出されたスコアで、
11月20日(水)
当日消印まで有効です。

アルカディア読者プレゼント

コナミミュージック様ご提供

2 くまのきよみ、ふじのまなみ、Sana サイン入り生ポラロイド 3名様

『ポップンミュージック』の歌姫お三方のポラロイドを各1名様にプレゼント。全部かわいいぞ！

good-coolオリジナルピックを10名様にプレゼント。この機会を逃すな！

1 good-coolオリジナルピック 10名様

箱竹様ご提供

5 ナコルル5段チェストAタイプ 1名様

6 ナコルル5段チェストBタイプ 1名様

7 ナコルル&リムルル組替ラックDX 1名様

8 ナコルル&リムルルラック 1名様

7 ナコルルとリムルルが描かれた組替ラック。自分好みの収納スペースが作れるぞ。

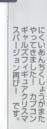
5 白井影二氏のナコルルイラストが部屋を落ち着いた雰囲気にしてくれる。実用性もバッチリだ！

8 こちらもナコルルとリムルル。ちょっとのスペースを有効に活用できるぞ。

6 こちらは2Pナコルルのチェスト。ちょっと活動的な雰囲気に仕上がっているぞ。

アミューズメントヴィジョン様ご提供

4 バーチャストライカー2002スポーツタオル 6名様

『バーチャストライカー2002』のスポーツタオル。ゲームでかいた汗はこれで拭け！

アミューズメントヴィジョンの文具セット。コレを使えば気分はもうスタッフだ！

3 オリジナルステーショナリーセット 3名様

セガ様ご提供

11 セガプライスセット 3名様

ケンシロウと成長したリンとバットのフィギュアセットを3名様にプレゼント。これを欲しがらないとは「てめぇらの血は何色だー！」って感じですか。

ジョイポリスに5組10名様をご招待。コレをきっかけにして意中の人をデートに誘おう。「ジョイポリスのチケットがあるんだ」とかなんとか言ってさ！ こりゃチャンスだね！
※写真はイメージです

12 ジョイポリスパスポート 5組10名様

バンプレスト様ご提供

10 バンプレストプライズセットB 3名様

にくいあんちくしょうがまたやってきました！ カプコンギャルズフィギュアクリスマスバージョン再び！ です。

9 バンプレストプライズセットA 3名様

ワンピースからはチョッパーのぬいぐるみセットです。か、かわいい。

ナムコ様ご提供

だれと遊びに行っても楽しいナンジャタウン。毎月応募しても良いくらいだぞ！

16 ナンジャタウンパスポート 5組10名様

コナミマーケティング様ご提供

先月に引き続き「BMIIDX8thstyle」ポスターをプレゼント。新キャラがイイダルマとツガルがイイカンジ！

15 beatmaniaIIDX 8thstyle ポスター 5組10名様

アルゼ様ご提供

新旧『スーパーリアル麻雀』グッズをセットにして3名様にプレゼント。『Hi☆Paiパラダイス』を待ちきれない人にはオススメだ！

14 アルゼグッズセット(スーパーリアル麻雀キーチェーンフィギュア+Hi☆Paiパラダイスマウスパッド) 3名様

サミー様ご提供

『GGXX』に登場する動物さんたちがぬいぐるみになった。新作のはねウサギも付けちゃうぜ！

13 ギルティギア イグゼクスぬいぐるみセット（ロジャー、グレート山田、イルカさん、はねウサギ） 2名様

締切 11月18日(月) 当日消印有効

本誌備え付けのアンケートハガキに必要事項を記入の上、希望するプレゼントのナンバーを書いて奮ってご応募ください。同一のプレゼントに応募者が多数いた場合は抽選の上当選者を決めさせていただきます。なお、当選者の発表は発送をもって換えさえていただきます。
※商品の発送は、締め切りから1～2カ月かかることがありますのでご了承ください。

『ポチッとにゃ～』のほんわかした雰囲気が君の部屋にやってくる。最先端の癒し系アイテムだ！

20 折り目無しポスター 10名様

編集部提供

19 ニンテンドーゲームキューブ 1名様

話題作が続々登場！ 持っておいてソンは無し。今最も注目されているハードだ！

いつでもどこでもゲームをプレイ。ゲーマーのたしなみだね。

18 ゲームボーイアドバンス 4名様

システムサービス様ご提供

『どうぶつの森+』のでっかいぬいぐるみがまたまた登場。出来の良さに驚け！

17 「どうぶつの森+」ぬいぐるみBIG セット 3名様

雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

次号予告

※内容は都合により変更する場合があります。ご了承ください。

B2ポスター付

イラスト：ポップンミュージック9
©2002 KONAMI

新作

ポップンミュージック9
（コナミ/コナミマーケティング）

カプコンファイティングオールスターズ
（カプコン）

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッドIII
（ワウ エンターテイメント/セガ）

ワールドコンバット
（コナミ/コナミマーケティング）

新スーパーリアル麻雀シリーズ **Hi☆Paiパラダイス**
（アルゼ）

太鼓の達人4
（ナムコ）

モンスターゲートIII
（コナミ/コナミマーケティング）

ついに
ポップンミュージック9が登場!!
期待のタイトルもズラリ!!

攻略 ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002（イオリス/プレイモア）／ギルティギア イグゼクス ザ・ミッドナイトカーニバル（アークシステムワークス/サミー）／バーチャファイター4 エボリューション（SEGA-AM2/セガ）／バーチャストライカー2002（アミューズメントヴィジョン/セガ）／ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2001-2002（ヒットメーカー/セガ）／ソウルキャリバーII（ナムコ）／出撃！戦国革命（コナミ/コナミマーケティング）／バトルギア3（タイトー）ほか

次号1月号 NO.32は 予価650円
11月30日(土)発売

各コーナーへのメールでの投稿あて先

連載コーナーへの投稿

■アフロ文字ネタ投稿
afro@arcadiamagazine.com

■アフロイラスト投稿
afro_cg@arcadiamagazine.com

■ハイスコア全国集計
hi_score@arcadiamagazine.com

■ジャンク新聞
junk@arcadiamagazine.com

■猛者通信
mosa@arcadiamagazine.com

■ゲーパロ館
dohjin@arcadiamagazine.com

■ゲーマー用語の基礎知識
script@arcadiamagazine.com

■ニュースクリップ
news@arcadiamagazine.com

■アーケーダー・ネオ
arcader@arcadiamagazine.com

■アルカデ チャット倶楽部
chatclub@arcadiamagazine.com

■ビート・レイジングII DX
raizing@arcadiamagajzine.com

■イベントリスト、ゲーセンMAP、オールドゲームのあるお店、アルカディアクーポン、その他店舗に関する募集宛先
location@arcadiamagazine.com

タイトル支援コーナーへの投稿

■ギルティギア イグゼクス
「アソシエイション イグゼクス」
sp_ggx@arcadiamagazine.com

■KOF投稿
「KOFッ子キングダム」
sp_kof@arcadiamagazine.com

■バーチャファイター4 エボリューション
「バチャっ子インフィニティ エボリューション」
vf4@arcadiamagazine.com

■ソウルキャリバーII
「聖★キャリっ子学院」
sc2@arcadiamagazine.com

●特定のコーナー以外の投稿やアルカディアに関するお問い合せは……

■そのほかのコーナーあて投稿はこちら
post@arcadiamagazine.com

■アルカディアに関する問い合わせはこちら
info@arcadiamagazine.com

■WWW管理者あてはこちら
webmaster@arcadiamagazine.com

投稿規定

アーケードゲーム、ゲームセンターに関連のあるカラー＆モノクロ（4色/1色）イラストを募集しています。内容は、著しくモラルに反したものでない限り、何でもアリです。複数のコーナーにまとめて投稿する場合、コーナー名、住所、氏名、ペンネームを、各投稿作品の裏に書いてください。封筒にも各コーナー名を書いていただけると助かります。それぞれの注意事項は以下の通り。

☆作品についての注意
- 基本的に未発表の作品であること。
- なるべく、ハガキサイズからA4までの大きさに収めてください。
- 作品をHPなどで発表する場合は、投稿から45日以上間隔を空けていただけると助かります。

☆CG作品制作の注意
- RGBモードで作成したイラストは、うまく印刷できないため、あらかじめCMYKで作成することをお薦めします。
- モノクロイラストは、グレースケール・モノクロ二階調、どちらでも問題ありません。
- 縦横の比率は、なるべくハガキに合わせてください。
（推奨サイズ：592×874ピクセル。または350dpiで7×5cm）

☆CG作品投稿の注意
- 保存形式はJPG（.jpg）、BMP、PICT（.pict/.pct）、TIFF（.tif/.tiff）、MAG、フォトショップ形式（.psd）のいずれかでお願いします。（JPGのクオリティは75～95%）
- eメール投稿の場合、圧縮後のサイズが3Mが上限です。
- 圧縮にはLHA（.lzh）、Stuffit（.sit）、Conpact Pro（.cpt）、ZIP（.zip）を使用して下さい。自己解凍型は避けてください。
- 3Mを超えるものは、郵送で送ってください。その場合、JPG以外の非圧縮のファイル形式がお薦めです。

☆E-mail送信時の注意
- E-mailには、「画像データファイル」と、「住所、氏名、メールアドレス、HPアドレス、ペンネーム、及びコメントなどを書いたテキストファイル」を添付してください。
- 圧縮の際には、「画像データファイル」と「テキストファイル」を同一の書庫内に入れて圧縮するようにしてください。

すべてのあて先は……

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10

株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
（各コーナー）係

たくさんの投稿お待ちしています。
1月号（No.32/11月30日発売号）への投稿は締め切りました。次号への投稿もよろしく!!

2月号（NO.33 12/30発売号）投稿締め切りは……
11月19日(火)必着

3月号（NO.34 1/30発売号）への投稿締め切りは……
12月19日(木)必着

making of ARCADIA
EDITORIAL DEPARTMENT GAZETTE

テーマ：「アーケードゲーマーな私の食生活」

●その昔、大久保（千葉）にメシが食えるゲーセンが有りました。1Fがゲーム数台+ビリヤード台+厨房。2Fが全部ゲームコーナー。当時は全台テーブル筐体なので、メシが来るまでゲーム、メシを食いながらゲーム、食い終わってもゲーム。はっきりいって1日中居れました。特にチャーハンは絶品。そういう店、無いですかね？（猿渡）

●学生時代は、1日500円の食費から捻出。百円ラスク+水で残400円を全部突っ込み。まあ基本か。ゲセでバイトを始めてからは、仕事中は食えないので閉店後に牛丼並+ご飯。大盛り食うより腹いっぱいになる。白米に肉を移植、肉が乗ってた方に紅生姜を山盛り乗せて食う。「神奈川総本部どんどん」が根城でした。（霜）

●駄菓子屋ゲーセンでは、実に食が充実していた。プレイの合間にジャンクフードを買い込み、ステージ間デモ中にパク付いていた。手に付いた油をジーパンで拭いたりしてね。リブルラブルをやるときは、麦チョコを買うことにしていた。宝箱の位置を示すのに重宝したんだな。こういう食のあるゲーセンが恋しいよ。（杉田）

●昔はテーブル筐体だったので、ファーストフードを筐体の上に広げて、パクつきながら友達のゲームを見てたりしてましたね。今の筐体はアップライトなので、もう無理だと思いますが。あと食い物関係では、鉄拳1&2にハマッた時は、無理矢理エンゲル係数を下げてゲームに注ぎ込んでました。（マッスル北裏）

●まぁゲーマー的には学生時代の食費をゲーム代にする、なんてのは普通の話でして。体質的にも一日一食でOKだったりして。そんな食費すらゲームに使いたかった時代に比べると、現在は幸せな状況といえますな。でも小一時間「EVO」って千五百円使ったりした後は、ちと青くなってみたり。（イタキョー＠八郎潟）

●食い物にはあまり金をかけない性分……ってか、食い物なら何でもOKな自分ですが、ゲムっ子時代は安くてメニュー豊富な松屋を多く利用していた覚えが。ゲーセンでバイトしていたころなんかは仕事→ゲーム→松屋がコンボでした。最近は仕事→殿堂（社員食堂みたいなもん）→仕事がコンボですが。（マジン）

●その昔、明大前に通ってたころは、200円で売っていたお好み焼き（という名前の物体）を毎日のように食しておりました。その店は今川焼きも扱っており、自分的な需要はかなり高かったのですが、時代は流れ、お好み焼きは250円に……。しかも久しぶりに足を運んでみたらつぶれておりました。南無。（河野）

●近場のゲームセンターに某ハンバーガーショップが有るもんだから、飯時になると店内はバーガーのにおいが充満する。においだけならまだいいんだけど、ゴミは放置するは、ポテトの油を手に付けたままゲームをしたり……ゲセ飯はマナーをキチンと守って食べましょうね。（飯は殿堂一択　節約家&ぅ）

●お金も時間も惜しいのがアーケードゲーマーの業……。ゲーセンで遊んだらファーストフードで済ますってことも多かった。でも、仲間うちでファミレスへ行って、あのゲームはあーだこーだと言いながら、一晩中コーヒーすすりつつゲーム語ってのもいいもんだね！（新宿西口ならあのとんかつ屋さんなまこっぴち）

●とにかくメシ食う暇があるならゲームをしていた時期もある。それでも腹が空いたときは近所の「なか卯」「吉野屋」が定番の食事処だった。とにかく遊ぶ時間が惜しくて、できるだけすぐに出てきて、素早くかっ込めるものを好んでというか、何かに追われるように食べていた……。そんなオレも今では……。（おじゃ）

●誰に聞いたかさっぱり覚えていませんが、多少空腹のときは、集中力が高まるということを聞いて（嘘かホントか知りません）それを実行してみたときのこと。ポップンをプレイしていて、落ちてくるポップ君がハンバーガーに見えたことがありました。もちろんプレイ直後、マクドナルドへ直行。（PSOの秋あっくん）

●ゲーマーという人種はハマっているゲームがあると食生活が乱れる。一人暮らしの自分は、対戦してたらいつの間にか晩飯代が無いなんてことは多々あるし。大体ゲーセン帰りは松屋とかの安いコンボ済ませるしかない。ゲーム業界が発展すると食文化はどうなる、と思ってるのは自分だけだろうな。（ブルタル）

●その昔、ナムコランドでアルバイトをしていたころ、お金が無くなったので『スウィートランド』用のアメやチョコを内証で食べて、飢えをしのいだことがあります。お店に置いてあるゲーム機にはちゃんとお金を払って遊んでいたのに……。遊と食に対する価値観は今でも変わってないような気がします。（吉井）

●以前、勤めていたゲーセンでスルメを焼き、ご飯を炊くという暴挙に出たところ、店内で知らないうちに異臭騒ぎが起きてました（実話）。真面目な店員一同に素で怒られ痛く傷付きました……。皆さんもやり過ぎには注意だ・ぞ☆　ちなみに5Fのカラオケ屋の酒が消えたのはオイラのせいさ。てへ。（田口店長）

STAFF
■発行人　浜村弘一
■編集人　松本秀寿
■編集長　猿渡雅史
■アートディレクター　大里浩二（THINKS NEO）
■デスク　霜田和人／杉田哲朗
■編集スタッフ　北裏裕章／伊丹恭／鈴木宏昌／河野淳一／安藤慶祐／高橋誠／小沢正／飯塚晃司／砂田秀幸／吉井卓／五藤俊次
■編集協力（五十音順）　アストロ／伊勢猫／H.L／MVP／OYZ／カイゼルちくわ／かっちん／キャサ夫／極限堂／閃屋／栗田／GrayZone／京城／ケンちゃん／COSPA／C・LAN／Joe／庄司卓／ずるずる／善之字元帥／田渕健康／垂れ乳巌竜／地球／ちゃっきー／DragonLEE／新丸一／袴田直樹／パチ／ハメコ。／福田サクテル／仏のウルフ／三重県の山本さん／ももやん／ラオウ／RED
■デザイン　久保田シンヤ／野中郁子／大竹伸子／齋藤明子（THINKS NEO）／山田由紀子（THINKS NEO）／斉藤若子
■タイトルロゴ&表紙デザイン　Smile Studio（福島トオル）
■制作協力　藤原城嗣
■フォトグラフ　Studio Atom
■イラスト（五十音順）　天野シロ／今井神／榎本武士／kami／肉屋／G=ヒコロウ／なりたゆみ／ボボしじみ／ムドウ／龍輝雅龍
■業務部　青木孝道
■広告営業　阿部寿一／幸宏樹／田山麻子
■雑誌営業　堂前秀隆／酒井朋喜／中村宣忠

月刊アルカディア 12月号 [No.031]
COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.031

第3巻 第12号 通巻第31号　平成14年12月1日発行（毎月1回1日発行）
雑誌11547-12

■発行所　株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
営業局　03-5433-7850（ダイヤルイン）
広告部　03-5433-7214（ダイヤルイン）
WebSite　http://www.arcadiamagazine.com/
e-mail　post@arcadiamagazine.com

■印刷所：凸版印刷株式会社

【アンケートはがきの書き方】

左のアンケートはがきの必要事項にお答えください。プレゼントの商品と番号は200ページに掲載されています。回答欄は記述式になっています。鉛筆でなくて構いませんが、できるだけ見やすい濃さで、はっきりとお書きください。
はがきの裏面A1とA2の欄は下記の質問事項への回答になっています。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

【アルカディア 12月号[No.31]　アンケートの質問事項】

Q1.面白かった記事を教えてください（複数回答可）。※以下の1～68の番号の中から選んでください。
Q2.つまらなかった記事を教えてください（複数回答可）。※以下の1～68の番号の中から選んでください。

1 表紙：ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002
2 目次
3 闘劇 -スーパーバトルオペラ-
4 ポップンミュージック9
5 第三回 アルカディア大賞ノミネート作品発表
6 アトミスウェイブ開発者インタビュー
7 ザ・ハウス・オブ・ザ・デッドⅢ
8 バトルギア3
9 カプコン ファイティング オールスターズ
10 バーチャストライカー2002
11 頭文字D アーケードステージ Ver.2
12 ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002
13 KOFっ子キングダム
14 ビート・レイジングⅡDX
15 ブランニューアップデイツ
16 ゲームセンターマップ
17 アルカディアデータベース
18 魂を籠める者
19 斑鳩（GC版）
20 テクニクビート（PS2版）
21 ビートマニアⅡDX 8th style
22 ワールドサッカーウイニングイレブン アーケードゲームスタイル
23 バーチャファイター4 エボリューション
24 出撃！戦国革命
25 ソウルキャリバーⅡ
26 ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2001-2002
27 ギルティギア イグゼクス　ザ ミッドナイト カーニバル
28 テクニクビート
29 パチャっ子 インフィニティ
30 ロングランゲームズブースター
31 ジャンク新聞
32 オールドゲームミュージアム
33 懐古芸夢成り上がり物語 レゲー鉄砲玉
34 ルックバック！　アーケードゲーム
35 ハードウェアミュージアム
36 全国ゲーセンイベント準備会
37 ジョイスティックトゥルーバーズ
38 ポップンな関係スペシャル
39 魔斬～MAZAN～
40 クルクルフード（仮）
41 宇宙大作戦チョコベーダー コンタクティー
42 新スーパーリアル麻雀 Hi☆Paiパラダイス
43 クイズ ケータイQモード ～MailもChatも恋しTel～
44 ポチッとにゃ～
45 ダーツ始めてみよう物語
46 メダル「始めてみよう」物語
47 プライズワンダーランド
48 GGXXアソシエイションXX
49 コスプレ・プレイスタイル
50 立体貴族
51 筐体百景
52 アルカディア フロンティアーズ
53 愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!
54 ゲーマー御用達 WWWサイトの泳ぎ方
55 設定資料集
56 そんなんアリカ
57 ゲームメーカー・ナウ!!
58 デジタル・ディスク・アーカイヴ
59 街頭電脳遊戯語録 ゲーマー用語の基礎知識
60 猛者通信ぼベソ
61 アルカデ チャット倶楽部
62 パンドラキャラット改
63 アルカディアクーポン
64 ハイスコア全国集計
65 プレゼント
66 次号予告・募集記事
67 エディトリアルデパートメントガゼット
68 ポスター：ポチッとにゃ～

Q9.学校・職業・その他

1 小学生
2 中学1年生
3 中学2年生
4 中学3年生
5 高校1年生
6 高校2年生
7 高校3年生
8 短大生
9 専門学校生
10予備校生
11大学生
12大学院生
13社会人
14自由業
15主婦
16無職
17そのほか

【お詫びと訂正】

アルカディア11月号におきまして、以下の誤りがありました。

●51ページ「ナムコ携帯コンテンツ」の記事におきまして、「ドルアーガの塔」がアプリキャロットの情報であるかのような内容を掲載しましたが、実際はJ-PHONE用「アプリキャロットJ」用のコンテンツになります。
●69ページ『バーチャファイター4 エボリューション』記事内「ミッションを遊び尽くせ」におきまして、以下のような間違いがありました。「オススメ壁破壊技」の表内、ブラッド、誤「⇦ⓅⓀ（空中コンボ）」→正「⇦⇨Ⓚ+Ⓖ」。ジャッキー、誤「⇨Ⓟ+Ⓚ、Ⓟ+ⓀⓅ」→正「⇨ⓅⓀ、Ⓟ+ⓀⓀ」。また、79ページ「アキラ対戦攻略」におきまして、コンボ内容が一つ抜けておりました。今月号記事内にて完全版を掲載しております。

関係者各位、並びに読者の皆さまにご迷惑をおかけしましたことを深くお詫び申し上げます。

アルカディア・ムック通信販売のご案内

近所の本屋さんに欲しい本が無いときってあるよね？　そんなときは定期購読が一番だ！何より、買いに行かなくても確実に入手できるのがうれしいよね。
ARCADIAの1年間の定期購読料金は8,760円。
（1冊650円×年間12冊=7,800円）+（80円【送料】×年間12冊=960円）=8,760円
お問合せは下記までどうぞ。

●バックナンバー
アルカディアのバックナンバー、およびアルカディアムック（バーチャファイター4／バーチャファイター4 エボリューション／鉄拳4）も通信販売で扱ってます。残り部数が少ないので、在庫を下記までお問合せいただくか、アルカディアオフィシャルホームページにてお調べください。

■通信販売のお問い合わせはこちらまで
アスキーストア
電話：03-5351-8202（土日祝祭日を除く10:00～17:00）
お申し込みの詳細はWEBページにも掲載していますので、そちらもご覧ください。
定期購読ページ　**http://www.ascii-store.com/**
バックナンバー　**http://www.arcadiamagazine.com/**

第三回 アルカディア大賞投票用紙

マークシートは鉛筆で記入してください!!

大賞第1位作品 リストに該当作がない場合は、その他にゲームタイトルを記入してください。

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42
43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56
57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70

その他【　　　　　　　　　　　　】

選考理由

大賞第2位作品 リストに該当作がない場合は、その他にゲームタイトルを記入してください。

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42
43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56
57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70

その他【　　　　　　　　　　　　】

選考理由

大賞第3位作品 リストに該当作がない場合は、その他にゲームタイトルを記入してください。

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42
43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56
57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70

その他【　　　　　　　　　　　　】

選考理由

ご協力ありがとうございました！

キリトリ

郵　便　は　が　き

料金受取人払

世田谷局承認

595

差出有効期間
平成16年10月
19日まで
(郵便切手不用)

154-8736

595

(受取人)
(株)エンターブレイン
東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
ARCADIA 編集部
第三回 アルカディア大賞係

フリガナ		年齢	性別	血液型
氏　名		歳	男・女	型
生年月日	19　年　月　日	電話 (　)		
住　所	〒 都道府県　市郡区			
E-mail アドレス				

ベストグラフィック賞	No.	選考理由
ベスト演出賞	No.	選考理由
ベストVGM賞	No.	選考理由
ベスト筐体賞	No.	選考理由
新アイデア賞	No.	選考理由
ベストキャラクター賞 ※ゲーム名とキャラクター名を記入してください。	ゲーム名	
	キャラ名	
好きなメーカー賞		

※ベストグラフィック賞、ベスト演出賞、ベストVGM賞、ベスト筐体賞、新アイデア賞は、14〜15ページのリストに記載されている番号と、そのタイトルの選考理由のご記入をお願いします。

キリトリ

COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE No.
平成14年12月1日発行(毎月1回1日発行) 第3巻 第12号 通巻第31号

雑誌11547-12 Printed in Japan 凸版印刷

T1111547120652